
SUPER JUEGOS
Nº 41 ● SEPTIEMBRE 1995 ● 395 PTAS.
GRUPO ZETA
REGALAMOS
40
CARTUCHOS
de
BATMAN
FOREVER
ESPECIAL
PlayStation
DESTRUCTION DERBY ■ WIPE OUT
JUMPING FLASH ■ TEKKEN
CYBERSLED ■ KILEAK: DNA IMPERATIVE
STAR BLADE ALPHA
RIDGE RACER ■ TOH SHIN DEN
RAPID RELOAD ■ AIR COMBAT
PLAYSTATION
Dragon Ball Z
SNES - MD
Mortal Kombat 3
SNES
Killer Instinct
BATMAN
FOREVER
Para subirse
por las paredes
8 420565 037006
00041
SEGA ♦ NINTENDO ♦ SONY ♦ 3DO ♦ ATARI ♦ CD-i ♦ NEC ♦ CD32 ♦ NEO GEO


CON MEGA CD
A

ORRATE MUCHA PASTA

Sabemos que tienes un hambre voraz de Mega CD.
Pues ahora te ponemos ante tus ojos
una oferta que es un auténtico manjar.

Ahórrate kilos de pasta contante y sonante en su compra y
devora sin parar la calidad y precisión de tu Mega CD.

Pero todavía hay más, si no tienes
a de nada te lo damos todo, Mega CD y Mega Drive en un sólo pack
a un precio tan al dente que no podrás resistirte.

No lo dudes, es tu oportunidad para disfrutar y
empacharte de diversión ahorrándote mucha pasta.





SUMARIO 41

SEPTIEMBRE 1995



El final del verano toca a su fin, un año más, para dejar paso a los estudios, el trabajo y los molestos catarros que los cambios de temperatura agudizan. Nosotros, mientras tanto, nos alegramos porque poco a poco se aproxima la que, para el sector de los videojuegos, se antoja como la mejor época del año en cuanto a lanzamientos se refiere. Buena muestra de lo dicho lo encontramos en este número, en el que nuestro juego estrella, BATMAN FOREVER, copa los mejores calificativos de este mes. Aunque para novedad, y de las fuertes, la que os tenemos guardada este mes en el GAME MASTER...

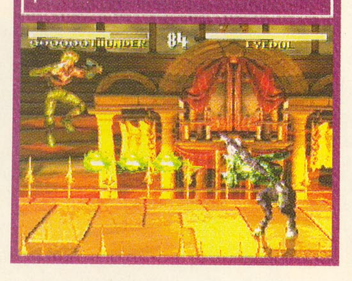
EN PORTADA



14

KILLER INSTINCT

SUPER JUEGOS, tras un mes de arduo trabajo, ha conseguido hacerse con una de las escasas copias de KILLER INSTINCT que pululan por el mundo. Mientras otras revistas sólo pueden soñar, aquí te lo presentamos en exclusiva.

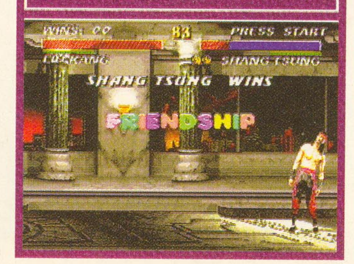




22

MORTAL KOMBAT 3

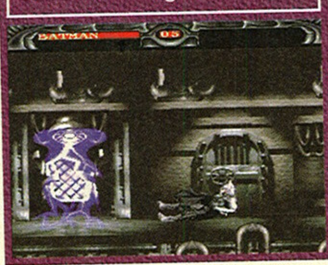
Los polémicos *fatalities* le hicieron grande. Su secuela puso los pelos de punta a medio mundo. Ahora os presentamos la tercera parte del juego de lucha más salvaje de la historia, con una jugosa carga de novedades inéditas.



SUPER PREVIEWS

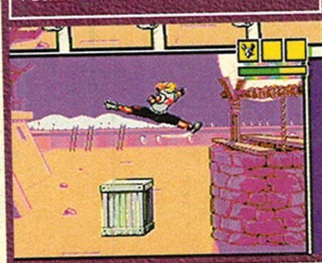












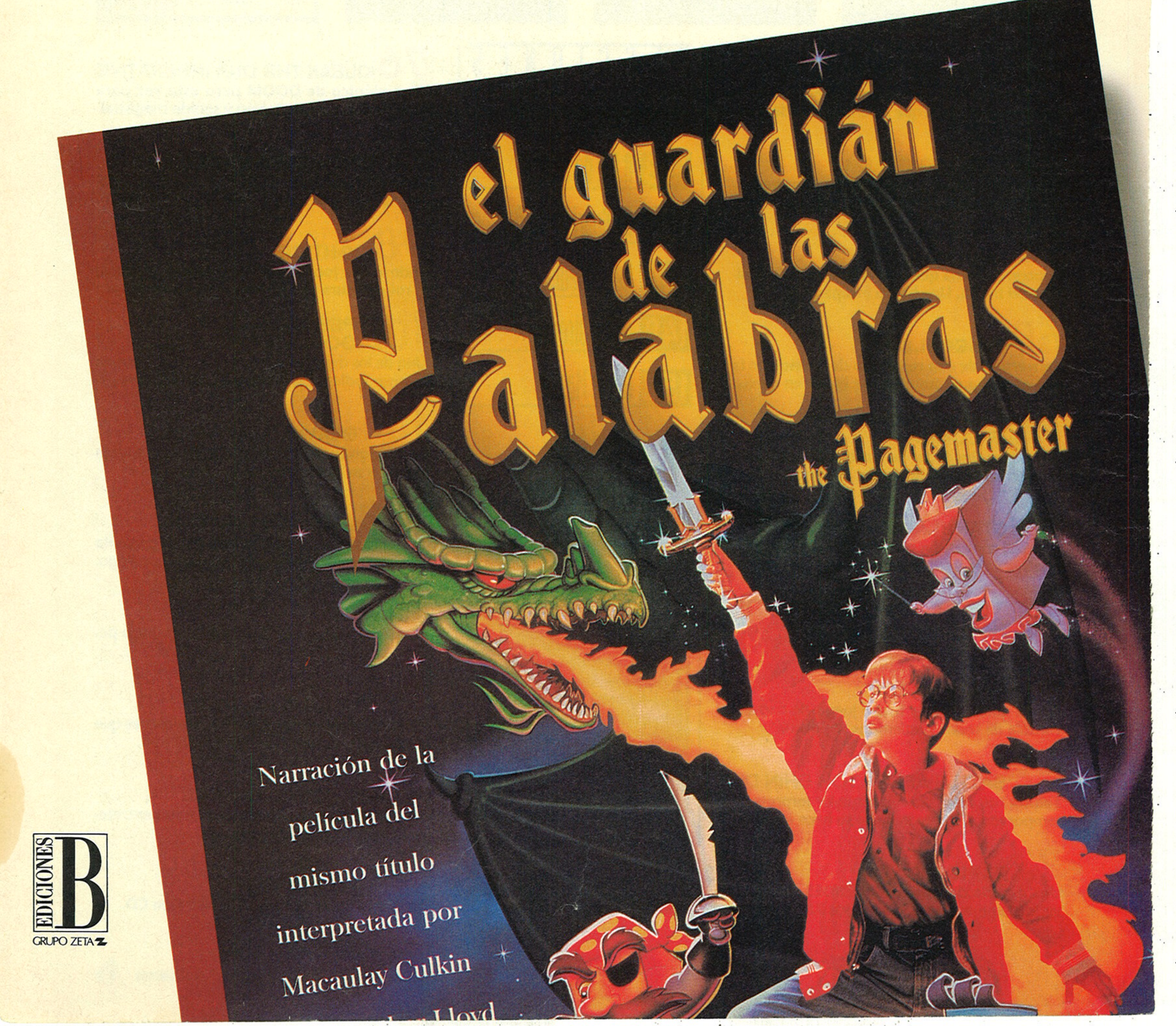
REVIEWS

SECCIONES





El libro de la última película de Macaulay Culkin te emocionará



SUPER JUEGOS
GRUPO Z ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Erviti
Consejero Delegado: Félix Espelosín
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López
y José Sanclemente Sánchez
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director de Coordinación Editorial: Agustín Valladolid

Director en funciones: Marcos García
Director de Arte: Tomás Javier Pérez
Jefe de Sección: José Luis del Carpio
Edición: J.L. del Carpio, J. Bautista y M. García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol
y Javier Bautista
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Alfonso Fernández, Fernando Martín, Raúl Montón, Alfonso E. Vinuesa V. (maquetación), Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen) y Soledad González (fotografía)
Maquetación: Belén Díez-España Rodríguez
Portada: Raúl Martín
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Nuevos Proyectos: Damián García Puig

Edita: EDICIONES MENSUALES S.A.
Director Gerente: Mariano Bartivas

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Director Administrativo: Ignacio García
Producción: Javier Serrano (director),
Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: Carlos Bravo
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: (91) 586 33 00 (extensiones 178 y 179)

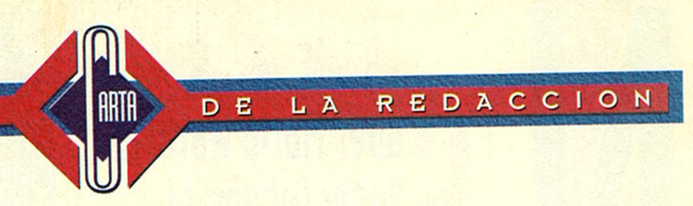
PUBLICIDAD
Coordinadora Publicidad: Marina Lara
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 98 42
Cataluña y Baleares
Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona.
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute. San Vicente 8. Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao
Teléfono: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 98 45

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo.
Tel.: 8 663 59 96
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93
Suiza: Publicitas International. Basilea. Tel.: 61 275 46 46
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: Promograf
C/ San Romualdo, 26, 4º, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92



La batalla final está servida. Desde estas líneas no hemos parado de anunciar la lucha por la supremacía en las nuevas consolas. El momento ha llegado sin que todavía nadie pueda afirmar categóricamente si el futuro va a ser de uno u otro sistema. Por recursos humanos y económicos ni Sony ni Sega han escatimado lo más mínimo. Ahora la respuesta la tenéis vosotros, que más que nunca debéis analizar convenientemente qué consola comprar. Los que puedan comprarse las dos serán los menos, y nadie mejor que ellos sabrá distinguir las excelencias de una u otra consola. Los que puedan acceder sólo a una deben dejarse guiar. A nosotros, después de muchos meses tratando como se merecen a las nuevas tecnologías, y con la confianza que mes tras mes depositáis en nosotros, nos gustaría que os dejarais llevar por nuestras indicaciones. En la situación privilegiada en que nos encontramos, con una gran cantidad de software en nuestras manos, somos los que mejor sabemos lo que va a dar de sí una y otra consola. Por eso no os dejéis llevar por mitos ni por ruidos ensordecedores. Sega cuenta con la ventaja que da la experiencia de muchos años vendiendo consolas que, sólo en algún caso, no ofrecieron el resultado esperado.

MODO VERSUS

No se puede poner en entredicho a una compañía por el fracaso del Mega CD o por el abandono de 32X. Debemos recordar que Sega ha regalado a los usuarios de Master, Game Gear y Mega Drive años y años de buenos momentos. La licencia de sus arcades también debe ser un punto a tener muy en cuenta. Sony, aunque tiene poca experiencia en el mundo de las consolas, la gente que está a la cabeza de su distribución en España cuenta con curriculums más que reputados en este disputadísimo mundo. Otra ventaja de Sony es su máquina, que sin duda ha sido la que mejores críticas ha cosechado entre la prensa especializada y auténtica de verdad. Saturn no le va a la zaga, pese a que la rapidez en la conversión de sus títulos insignia les ha llevado a dar, en algunas ocasiones, gato por liebre. En fin, lo que sí que podemos asegurar es que nadie se va a equivocar compre lo que compre, porque ambas tienen asegurado un gran futuro. Vosotros tenéis la última palabra.

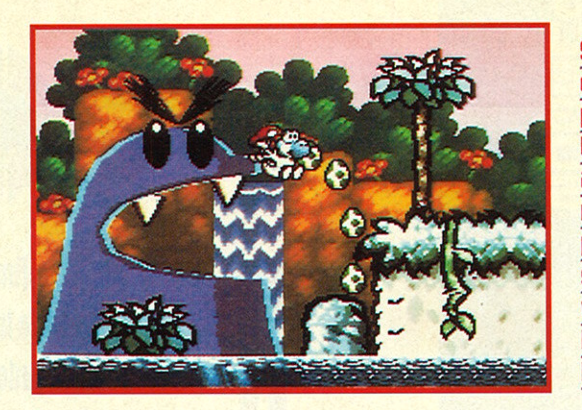
NOTICIAS

SNES

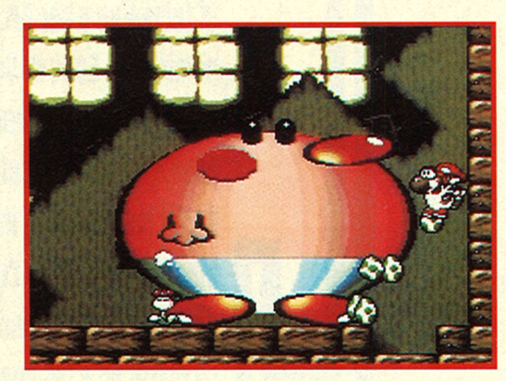
Super Mario World 2: Yoshi recoge el testigo de Mario

Se acabaron las tonterías. La segunda parte de SUPER MARIO WORLD está a punto de ver la luz en nuestro país. Digamos que, como suele ocurrir en el cine con **Spielberg**, cuando **Miyamoto** se pone manos a la obra el mundo de los videojuegos tiembla, al tiempo que se pone fin al plazo para que otros grupos de programación puedan ver sus obras maestras en lo más alto de las listas de éxitos de ***Super Nintendo***. Más aún cuando el genio de **Nintendo** ha contado con varios años de dedicación exclusiva al proyecto, y habiendo dispuesto, además, de las inestimables ventajas del *chip SFX2*, elemento imprescindible que ha permitido crear sorprendentes e inmensos enemigos, así como impresionantes escenarios llenos de color que han sido creados a partir de una nueva técnica bautizada con el comercial nombre de *Morphformation*. Buenas referencias para un título sobre el que podréis encontrar abundante información en el GAME MASTER de este més.

Se abre una nueva etapa que traerá de cabeza a redactores, directores y usuarios, aunque sobre todo torturará a esos pobres hombres de buena fe que les gusta explorar uno a uno todos los rincones del mapeado de un juego. Desde aquí nuestras sinceras condolencias.



Siempre que un juego de Miyamoto entra en escena, todos debemos prestarle atención. Y si encima se trata de la última adaptación de las aventuras de Mario, pues mejor que mejor. El carismático Yoshi protagoniza en esta ocasión la segunda parte del título más venerado por los usuarios de Super Nintendo. Sólo nos queda desear que le toque el turno pronto a ZELDA.



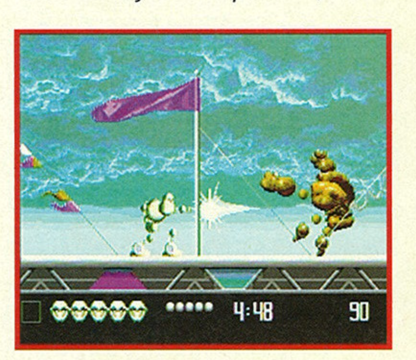


MEGA DRIVE

Vector Man: un personaje de altas esferas

El decimonoveno héroe mascota de **Sega** acaba de llegar. Atrás quedaron los días en que ardillas amaneradas, conejos saltarines y langostas misioneras copaban el protagonismo de los mejores títulos de la compañía. Este monopolio zoológico se ha roto con la incorporación del hombre rodamiento: **VECTORMAN**.

A pesar de estar programado por **Blue Sky Software**, autores de algunas de las mayores desgracias aparecidas en el catálogo de ***Mega Drive*** como THE LITTLE MERMAID o TALESPIN, el juego se presenta de una forma espectacular. Este equipo de programación nos ofrece una excitante mezcla de *shoot´em-up* y arcade de plataformas, protagonizado por el extraño **VECTORMAN**, y en el que se da rienda suelta a innumerables y sorprendentes rutinas gráficas. Desde rotaciones y *scroles parallax*, hasta otras realmente innovadoras, jamás vistas en una ***Mega Drive***. Todavía es pronto para dar una valoración global de este nuevo lanzamiento, por lo que en breve os sorprenderemos con mas información sobre este título de **Sega** que puede ser de lo mejorcito que hemos visto.





Blue Sky, compañía conocida más por sus tropiezos que por sus éxitos, apadrina uno de los títulos que más polvareda levantó en el último E3 de Los Angeles. Un juego en el que la riqueza gráfica y la exquisitez técnica se combina con una jugabilidad a prueba de bombas. Pronto tendréis noticias de este juego, que promete copar los primeros puestos de las listas.









Saturn monta un parque

Quién nos iba a decir que un juego aparentemente insulso como THEME PARK se iba a convertir en uno de los títulos más populares de todos los tiempos. Convertido a nueve formatos, y con el inminente lanzamiento en *SNES*, THEME PARK se ha vuelto un asiduo en las listas de los más vendidos en todo el mundo. Ahora, nuestros amigos de **Bullfrog** vuelven a estar en boca de todos debido a su próxima conversión para **Saturn**. Esta aparecerá con la *intro* y todas las escenas renderizadas que pudimos observar en la versión de ***PC/CDRom***, incluyendo la famosa bajada en la montaña rusa que quita el hipo a cualquiera. Por lo que nos han comentado, la acción y jugabilidad no serán modificadas. En Octubre, su fecha de lanzamiento, sabremos muchas cosas más.



Su aparente sencillez esconde uno de los juegos más adictivos y jugables de los últimos tiempos. Todo un prodigio que mantendrá a los usuarios de Saturn pegados a su consola.

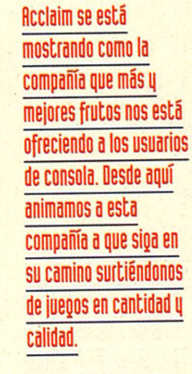
ACCLAIM

Prometedora incursión en las aventuras gráficas

Acclaim acaba de dar los toques finales a una aventura gráfica al estilo de MONKEY ISLAND. Estará protagonizada por uno de los personajes más emblemáticos de **Hanna Barbera** como indica su nombre, SCOOBY-DOO MISTERY. Reseñar que este título saldrá al mercado para ***Mega Drive*** y ***Super Nintendo***. Cambiando radicalmente de género, y tras el furor inicial del año 92, en el que se llegaron a contabilizarse hasta cinco simuladores de lucha libre, este tipo de juegos cayó hasta el más profundo de los abismos. Pero por suerte para los seguidores de **Hulk Hogan** y compañía, **Acclaim** ha vuelto a hacer uso de sus derechos sobre la asociación de wrestling mas famosa del mundo, la **W.W.F**, y ha ideado un nuevo juego de lucha que saldrá en breve para ***Super Nintendo*** y para ***PlayStation***. Se llamará WRESTLEMANIA, e incluirá a los mejores luchadores de la liga y sus llaves mas famosas, todo ello espléndidamente digitalizado de imágenes reales. Continuando con el género de lucha, los chicos de **Acclaim** también van a lanzar al mercado un título protagonizado por **George Foreman**, FOREMAN FOR REAL. La perspectiva es la misma que en PUNCH OUT, y los luchadores han sido creados con la técnica *blue-screen*. Para la animación se ha utilizado una revolucionaria técnica infográfica que crea un esqueleto tridimensional posteriormente recubierto con el material adecuado. Saldrá para los *16 bits* de **Sega** y **Nintendo.**

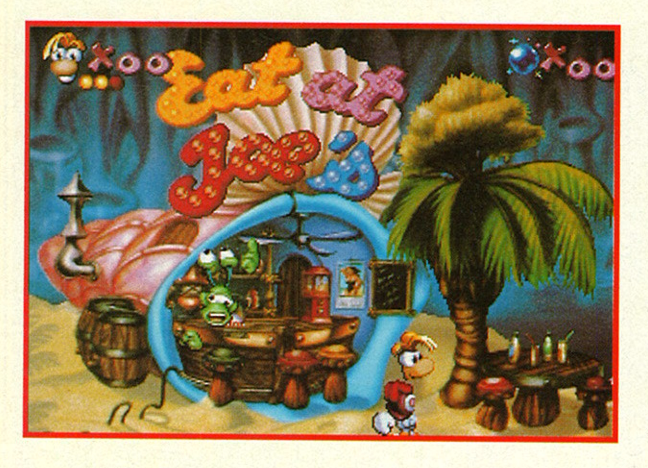





Acclaim se está mostrando como la compañía que más y mejores frutos nos está ofreciendo a los usuarios de consola. Desde aquí animamos a esta compañía a que siga en su camino surtiéndonos de juegos en cantidad y calidad.







UBI SOFT

Rayman llegará a las consolas de 32 bits antes de fin de año

La compañía francesa **Ubi Soft** ha metido la directa y se apunta al tren de la nueva generación de consolas con el lanzamiento de un grandísimo juego, RAYMAN. Los usuarios de ***Jaguar*** (de cuya versión hemos realizado una *preview* en este número) y ***Playstation*** serán los primeros en poder disfrutar con las aventuras de este singular personaje, a medio camino entre DYNAMITE HEADDY y EARTHWORM JIM, a principios de Octubre. ***Saturn*** tendrá que esperar hasta el mes de Noviembre para contemplar una versión definitiva del juego. RAYMAN contará con un total de 60 niveles distribuidos en seis mundos de una gran belleza gracias a los efectos de luz, cinco planos de *scroll* y los 65000 colores que presenta el juego en pantalla. Otro aspecto destacable de este título es la animación del protagonista, para la que se han utilizado 60 fotogramas por segundo en las entregas para ***PlayStation*** y ***Saturn***, y 30 para la de ***Jaguar***. El resultado es una animación perfecta sobre todo si tenemos en cuenta que para las películas de **Walt Disney** se utilizan 25 fotogramas por segundo. No hay duda de que RAYMAN se convertirá en el lanzamiento estrella de esta compañía y en una de las mascotas más sólidas del mercado.

RAYMAN supone todo un espectáculo en el que el colorido y los exquisitos diseños gráficos ocupan un lugar preponderante. Todo un juego que tendrán la suerte de acoger los sistemas de entretenimiento más potentes.



Una excepcional base de datos con un entorno interactivo es lo que Philips Media tiene preparados a los usuarios más futboleros del soporte interactivo. Nuevamente CDi se desmarca como el soporte más multimedia de todos los disponibles en el mercado.

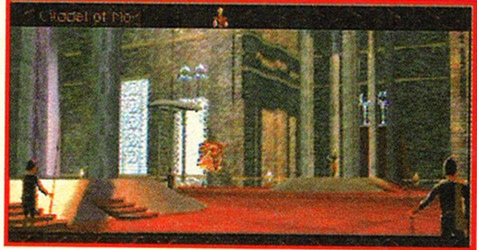


CDi

La compañía Philips Media continúa en la brecha

La compañía **Philips Media** continua su ascendente camino en el universo multimedia. Esta vez nos sorprenden con tres excelentes títulos. En el apartado de los video juegos aparece un excelente LOST EDEN. Esta espectacular aventura gráfica, ambientada en la era jurásica, combina unas excelentes secuencias renderizadas y unos complicados puzzles de inteligencia no aptos para lectores de la competencia. Este título saldrá traducido a español a finales de año. El siguiente CDi se encuadra dentro del género de las enciclopedias interactivas. UEFA CHAMPIONS LEAGUE es una entretenida y completa base de datos que incorpora datos como calendario de la temporada, los mejores partidos de UEFA desde el 1956, o los hechos más destacados de la UEFA desde el 1992. La última novedad es para los amantes de la música y más concretamente para los fans de **The Cranberries**. Este CD incluye las canciones más conocidas del grupo irlandes así como actuaciones en directo y numerosas sorpresas inéditas en sus álbumes. THE CRANBERRIES de ***CDi*** es un disco *Rainbow*. Un disco con ese apellido es aquél que puede ser reproducido tanto en un ***CDi***, como en un ***CD ROM*** de ***Macintosh*** o de ***PC***, en un *VIDEO CD* o en un *CD Audio*. Imaginaos así la tremenda capacidad de entretenimiento que es capaz de ofrecer. De todas formas, es el ***CDi*** el soporte que ofrece más cosas y de mayor calidad al usuario. Atentos porque promete dejaros «zombies» de verdad.

LOST EDEN puede convertirse por derecho propio en el título estrella de CDi dentro de su segmento juegos cara a este disputadísimo fin de año. Por lo que hemos podido comprobar, se trata de uno de los títulos más asombrosos en la ya amplio historial del soporte.



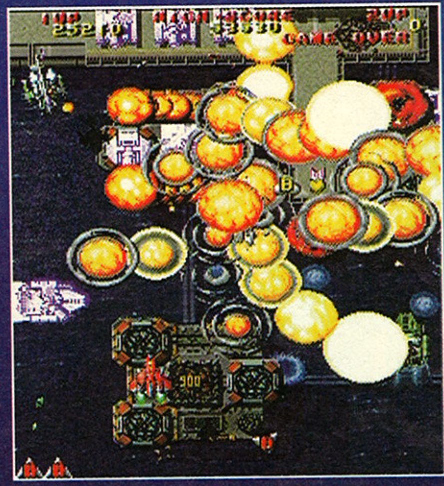


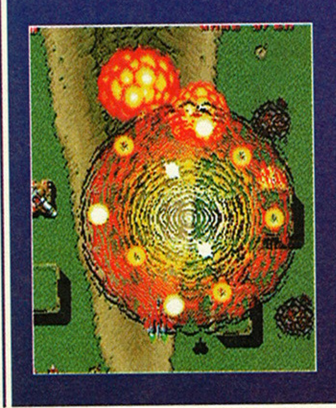
El primer disco «rainbow» para CDi no podía ser mejor. THE CRANBERRIES, el grupo liderado por Dolores O'Riordan, nos da toda una demostración de las capacidades del CDi.

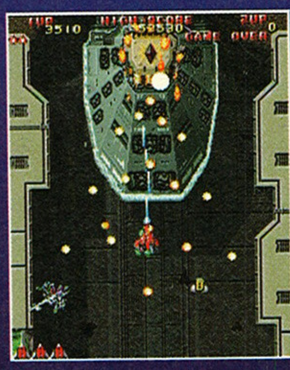
Raiden Project: un gran clásico para PlayStation

PlayStation está acaparando la atención de compañías punteras para la adquisición de licencias. **Ocean** ha entrado en el cupo de las más afortunadas al conseguir la licencia de RAIDEN PROJECT para esta consola. La expectación que causó la salida al mercado de este título en 1990 lo convirtió en un título intocable dentro de los *shoot 'em-up*, cuyo éxito fue secundado por la segunda parte RAIDEN 2. La entrega para *PlayStation* unifica los dos títulos. El lanzamiento está previsto para finales de este mes. La compañía inglesa no se ha conformado con este excepcional título y prepara la salida de otros juegos antes de que termine este año. WORMS, INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP SOCCER, POWERSERVE y un *Pinball* cuyo nombre está aún por determinar.









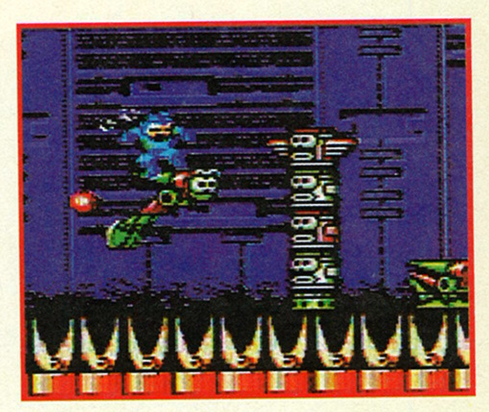


GAME GEAR

Mega Man se apunta a un nuevo frente

La llegada de MEGA MAN a *Game Gear* provocará, a buen seguro, distintas reacciones en el personal que habitualmente lee las páginas de esta revista. Por un lado los incrédulos usuarios, que no entenderán como **Capcom** ha decidido cambiar el original sistema de numeración con el que la compañía japonesa ha dotado desde siempre a sus MEGA MAN, y que ha permitido que casi nadie sepa a ciencia cierta cuantas partes de la saga existen realmente en el mercado. Por otro, los orgullosos poseedores de una *Game Boy*, que se mostrarán contrariados y algo deprimidos ante la aparición de un **MEGA MAN** para la consola que más directamente compite contra sus intereses. Los terceros, y posiblemente los más indignados, aquellos aférrimos defensores de **Nintendo** que tienen a MEGA MAN como un símbolo de esta compañía y que ven como por segunda vez el «robotejo» de **Capcom** recala en las consolas de **Sega**. Algo parecido a lo que sintieron los seguidores del Barcelona cuando **Laudrup** fue fichado por el Madrid a su salida del club azulgrana. Los cuartos y últimos, y tal vez los más felices, serán aquellos redactores de una reputada revista de videojuegos. Estos, a la vuelta de sus vacaciones ven como la vida les sonrie, ya que observan como ésta les pone en sus manos la genialidad de un nuevo **MEGA MAN**, juego entre juegos y maestro entre maestros, cuyas horas de diversión resultarían para muchos casi impagables. Salud, paz y buenas vibraciones, que en breve nos hará volver a ser esclavos de nuestra *Game Gear*. Ahí es nada.

MEGA MAN es junto a Mario, Kirby y algún otro, el personaje más querido dentro del mundo de sueños Nintendo. Sin embargo, muchos «nintenderos» podrían decir que se ha pasado al enemigo, ya que próximamente deleitará con sus aventuras a los usuarios Sega.





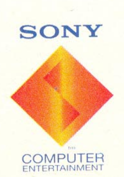
La estructura de los juegos de MEGA MAN es siempre la misma: un extensísimo mapeado dividido en fases, y cada una de ellas vigilada por un siniestro jefe guardián y sus malvados secuaces.


SONY

CUANDO ABRES TU MENTE AL PODER DE PLAYSTATION, ES MUY DIFICIL VOLVER A PONER LA TAPA.

TEN CUIDADO. MUCHO CUIDADO. ESTA NO ES UNA CONSOLA COMO LAS QUE HAS MANEJADO HASTA AHORA. ESTAMOS HABLANDO DE PODER. LA CLASE DE PODER DE 5 PROCESADORES CON UN CHIP TRIDIMENSIONAL INIGUALABLE QUE GENERAN 360.000 POLIGONOS POR SEGUNDO CONECTADOS A UN CD-ROM DE DOBLE VELOCIDAD. EN EL MOMENTO EN QUE LA ENCIENDES, TE GOLPEA. JUSTO ENTRE LOS OJOS. COMO SI USARAS UN UZI 9M.M. DE DESCONGESTIONADOR NASAL. HAY UN SALON DE JUEGOS EN TU CUARTO DE ESTAR Y NO TIENES TIEMPO DE ORDENAR LOS MUEBLES. COMIENZAS A VER COLORES ANTE TUS OJOS. 16,8 MILLONES DE COLORES. COMIENZAS A EXPERIMENTAR GRAFICOS TRIDIMENSIONALES QUE ABRASAN TU RETINA. ANIMADOS A VELOCIDAD REAL. TE DAS CUENTA DE QUE NO ESTAS EN OTRO MUNDO. ES OTRO UNIVERSO. TU CORTEZA CEREBRAL ESTA FRITA. Y TUS OIDOS ESTAN ABRASADOS. EL CHIP DE SONIDO DE PLAYSTATION, CON 24 CANALES CON CALIDAD DE COMPACT-DISK, AÑADE PROFUNDIDAD Y DIMENSION INAUDITAS AL JUEGO. PERO ¿Y LOS JUEGOS?, TE PREGUNTAS, ¿ESTARAN A LA ALTURA DE TAN PODEROSO HARDWARE? RELAJATE. HEMOS TENIDO A LOS 400 MAYORES GENIOS DEL SOFTWARE ENCADENADOS A SUS PANTALLAS DURANTE MESES. EL RESULTADO: FUERTES EMOCIONES QUE DISPARAN LA ADRENALINA Y ALIMENTAN EL IMPONENTE PODER DE PLAYSTATION. YA VES, NADIE PUEDE CONTROLAR TANTO PODER. POR ESO, ANTES DE QUE TE AVALANCES SOBRE EL MANDO, ESTAS ADVERTIDO: CUANDO LEVANTES LA TAPA DE PLAYSTATION PUEDE QUE ESTES LEVANTANDO LA TUYA.

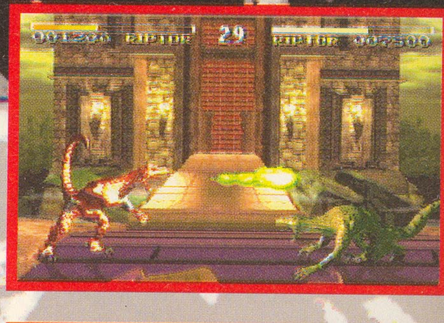




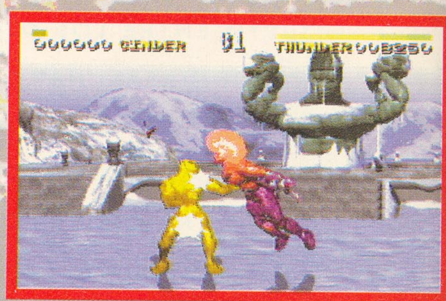
SUPER PREVIEWS



INTRO

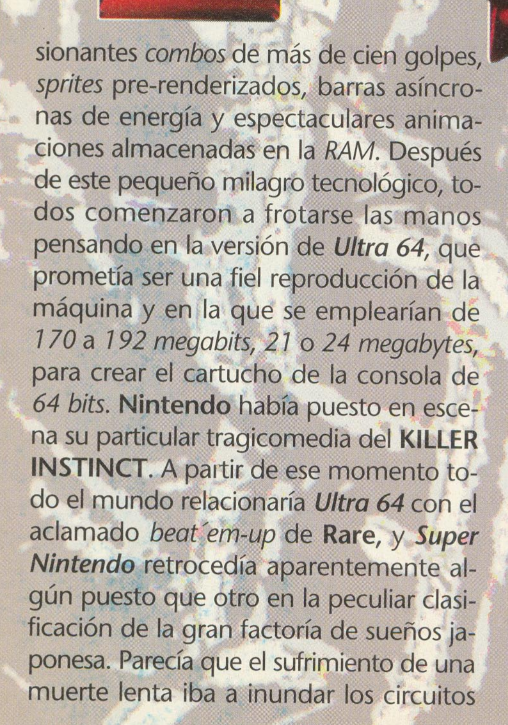






SUPER JUEGOS os presenta en auténtica primicia mundial la *preview* del cartucho que mayor expectación levantó en el pasado **E3** de **Los Angeles, KILLER INSTINCT**. Hablamos de la conversión para ***SNES*** del arcade de **Rare** que revolucionó por completo el panorama de los *beat´em-ups* en 2D y que se ha convertido en una de las *coin-ops* más jugadas de todos los tiempos. Cualidades no le faltaban a la máquina recreativa, que impresionó a propios y extraños con sus *150 megabits*, escenarios renderizados en tiempo real, impresionantes *combos* de más de cien golpes, *sprites* pre-renderizados, barras asíncronas de energía y espectaculares animaciones almacenadas en la *RAM*. Después de este pequeño milagro tecnológico, todos comenzaron a frotarse las manos pensando en la versión de ***Ultra 64***, que prometía ser una fiel reproducción de la máquina y en la que se emplearían de *170* a *192 megabits*, *21* o *24 megabytes*, para crear el cartucho de la consola de *64 bits*. **Nintendo** había puesto en escena su particular tragicomedia del **KILLER INSTINCT**. A partir de ese momento todo el mundo relacionaría ***Ultra 64*** con el aclamado *beat´em-up* de **Rare**, y ***Super Nintendo*** retrocedía aparentemente algún puesto que otro en la peculiar clasificación de la gran factoría de sueños japonesa. Parecía que el sufrimiento de una muerte lenta iba a inundar los circuitos

THUNDER



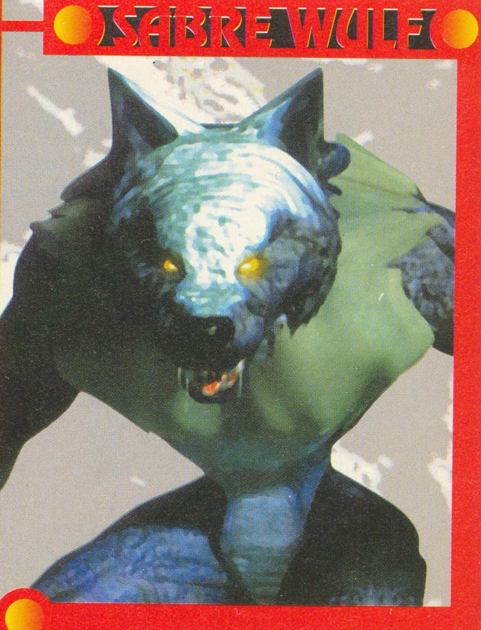
OPTIONS
DIFFICULTY: EASY ...... HARD
EASY COMBO BREAKERS: OFF
RANDOM SELECT: OFF
TIMER: ON
CONTROLS: P 1 P 2
WEAK PUNCH: L L
MEDIUM PUNCH: Y Y
FIERCE PUNCH: X X
WEAK KICK: R R
MEDIUM KICK: B B
FIERCE KICK: A A
RESET RESET

OPCIONES

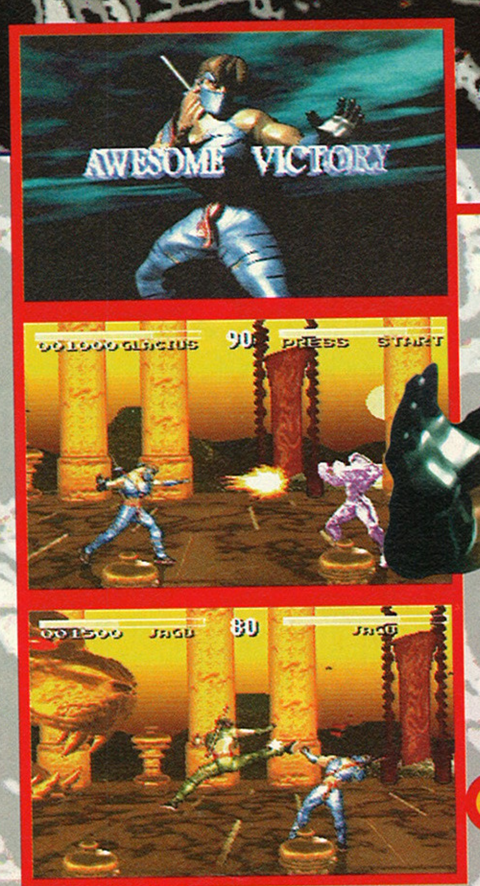




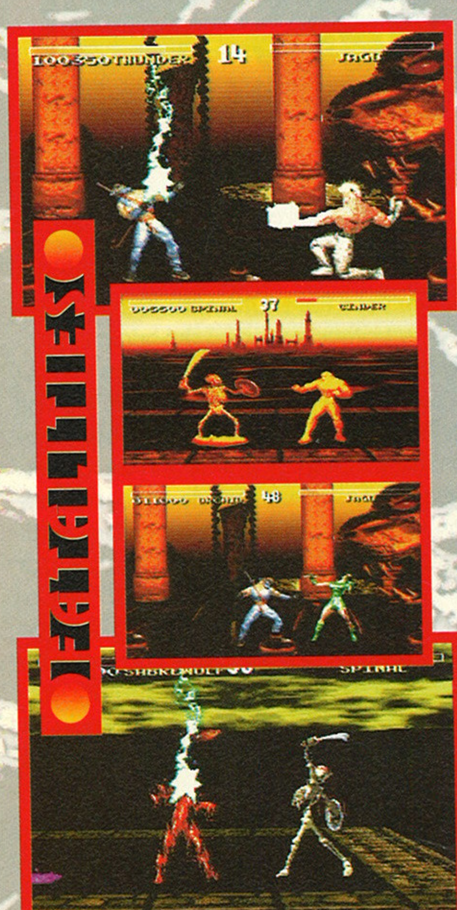
SABREWULF













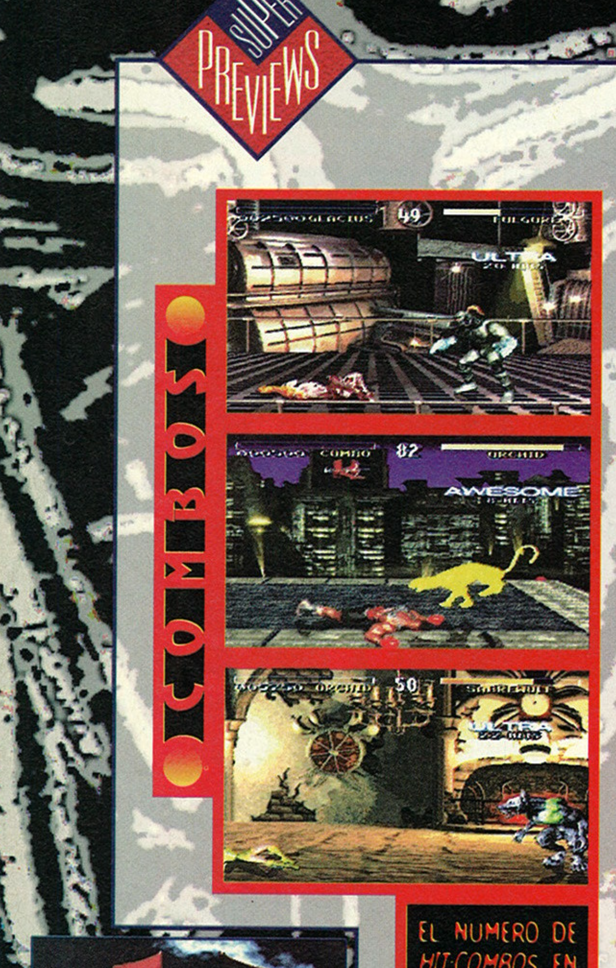


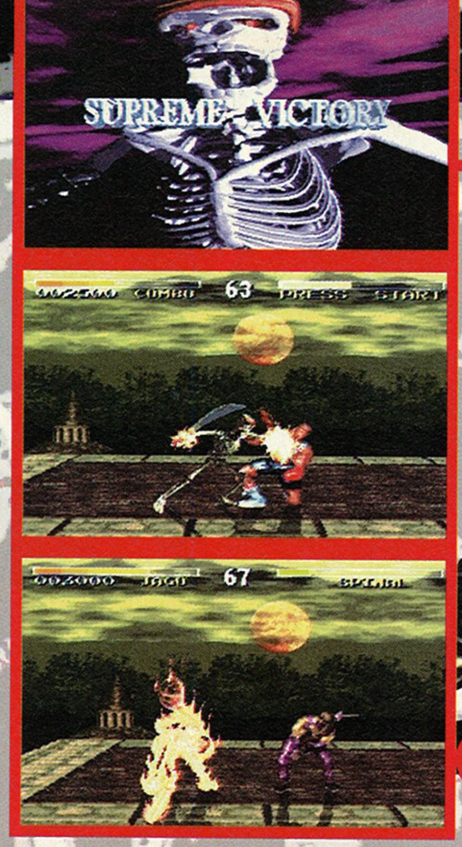
EN LA VERSION SNES DE KILLER INSTINCT PODREMOS ELEGIR HASTA OCHO COLORES DIFERENTES PARA CADA LUCHADOR, TAL Y COMO SUCEDIA EN EL ARCADE ORIGINAL.





de ***SNES***. «***Super Nintendo*** ha muerto, viva ***Ultra 64***», esta frase resonaba con crudeza en la mente de todos los aturdidos usuarios de la consola de *16 bits*. Pero el pasado 11 de Mayo, bajo las miradas atónitas y los rostros descompuestos, de alegría por supuesto, de todos los asistentes al **E3**, **KILLER INSTINCT** hacía su aparición, junto a DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY´S KONG QUEST. Desde lejos parecía la versión de ***Ultra 64***, pero si te acercabas un poquito, un escalofrío te recorría el cuerpo y observabas con alegría que la consola que mostraba esa pequeña maravilla no era otra







EL NUMERO DE HIT-COMBOS EN KILLER INSTINCT DEPENDERA UNICAMENTE DE NUESTRA HABILIDAD, DESDE EL CLASICO DE 3 GOLPES HASTA LOS CASI INALCANZABLES 120 HIT-COMBOS DE CINDER Y EYEDOL.

que la vieja *SNES*. Los programadores de **Warwickshire**, **Rare** para los no iniciados, acababan de realizar otro milagro, comprimir los *150 megas* de la máquina en un cartucho de *32*, y, por supuesto, con todas los luchadores y opciones del original. Y lo más importante, debutaría el 30 de Agosto en Estados Unidos y el 22 de Septiembre en el viejo continente. ¿Se podía pedir algo más?

KILLER INSTINCT para *SNES* es una perfecta conversión del original, teniendo en cuenta la tecnología del arcade y la de nuestra máquina, y ha obligado a los programadores de **Rare** a trabajar día y noche para comprimir todos los detalles que incluía la *coin-op*: once luchadores, todos los escenarios del juego y su perfecta sensación de profundidad, todas las llaves especiales y *combos* y, lo que es más importante, la frenética jugabilidad que derrochaba la máquina por sus cuatro costados. Las genuinos *Double Ultra Combos*, las barras de energía asíncronas para intensificar los combates, la posibilidad de realizar *Breakers* para detener los *combos* al contrario y aumentar nuestras opciones de victoria, están en la versión ***Super Nintendo***. Así como los *Fatalities*, escenarios secretos, velocidad turbo y la posibilidad de sobrevivir durante unos segundos aunque se agote toda nuestra energía. «Dame *32 megas* y levantaré el mundo», parece ser una frase creada por los míticos **Rare/Ultimate**. Dada la calidad y potencial técnico del original, también existen algunas limitaciones en esta versión ***SNES*** de **KILLER INSTINCT**: se ha tenido que disminuir ligeramente el tamaño y *frames* de animación de los personajes. Las secuencias de animación entre combate son ahora pantallas estáticas, aunque de una gran belleza plástica en 256 colores, y el zoom en *3D* ha dejado de existir. Limitaciones lógicas que sólo podrían permanecer en un cartucho de *64* o más *megas*, o en la futura versión de ***Ultra 64***, de la cual **Nintendo** ha dicho que está a años luz del **KILLER**






SUPREME VICTORY
COMBO
ORCHID
EYEDOL
EYEDOL
EL ULTIMO Y FEROZ ENEMIGO DE KILLER INSTINCT HA SIDO FIELMENTE REPRODUCIDO EN SNES. AL IGUAL QUE SUCEDIA EN LA MAQUINA, PODREMOS ELEGIR A ESTE PERSONAJE GRACIAS A UN INGENIOSO TRUCO.
CUTS
LAS SECUENCIAS ANIMADAS DE LA MAQUINA RECREATIVA HAN SIDO SUSTITUIDAS POR PANTALLAS ESTATICAS DE UNA GRAN BELLEZA Y 256 COLORES SIMULTANEOS.
SECRETOS
LOS ESCENARIOS SECRETOS, LA VELOCIDAD TURBO, LA POSIBILIDAD DE SELECCIONAR A EYEDOL Y OTROS MUCHOS SECRETOS DEL COIN-OP ORIGINAL ESTAN EN ESTA VERSION.
FULGORE
SUPREME VICTORY
NEXT FIGHT
JAGO
FULGORE
TOURNAMENT



INSTINCT original y que será una versión totalmente exclusiva para las potentes características de la máquina del 96. Otra de las sorpresas que nos depara **KILLER INSTINCT** es un CD con la música original de la recreativa llamado KILLER CUTS, que vendrá incluido en cada cartucho. Esta promoción sólo será válida con los dos primeros millones de cartuchos. El precio en Estados Unidos será de 75 dólares, unas 9.000 pesetas, y se espera que venda cinco veces más que otros juegos de prestigio en la campaña de Agosto a Diciembre, en la que **Nintendo of América** ha invertido 20 millones de dólares. Pero no os perdáis en cálculos millonarios y deleitaros con una de las tres maravillas que **Nintendo** nos tiene preparadas de aquí a Diciembre. Ya sólo falta un mes para disfrutar con una de las obras maestras de esas mentes privilegiadas que fueron, son y serán posiblemente, los mejores programadores de todos los tiempos.

THE ELF


JUEGATE
Lo estabas esperando y ya está aquí. Sega Saturn te saca de la tumba en la que dormías para despertarte al mundo de los videojuegos más sorprendentemente reales.
Con tres procesadores Risc de 32 bits trabajando en paralelo, 5 procesadores adicionales, más de 16 millones de colores en pantalla, 500.000 polígonos por segundo y un software exclusivo, la experiencia Sega Saturn es PELIGROSAMENTE REAL.
SEGA
SEGA SATURN
Virtua Fighter
DAYTONA USA
Prepárate a recibir el impacto más fuerte de tu vida. Una vez más AM2 lo ha conseguido. El famoso equipo de programación japonés ha logrado realizar una perfecta conversión a Sega Saturn de este simulador de carreras líder absoluto en las salas recreativas.
Mientras otras consolas de "última generación" sufren para reproducir en pantalla unos pocos coches, Sega Saturn es capaz de mostrar simultáneamente los 40 del arcade original.
Impresionantes gráficos, máxima jugabilidad, sonido envolvente y nuevas opciones que hacen todavía más difícil y apasionante esta carrera donde la realidad corre a más de 200 kilómetros por hora.



VIRTUA FIGHTER

Ya puedes dejar el gimnasio, la recreativa de mayor éxito en Japón, el gran clásico de los juegos de lucha está a punto de invadir tu hogar.

Programado por el mismo equipo y fiel a la recreativa en todos los aspectos, la conversión a Sega Saturn presenta los ocho personajes incluído el jefe Dural, manteniendo todos los movimientos de la versión arcade, 8 niveles de escalofriante duración y un sonido que impactará tu cerebro antes que los mortíferos golpes lanzados desde la realidad de tu sistema Sega Saturn.

El mítico equipo de programación AM2 ha hecho de Virtua Fighter el único juego de lucha en el que merece la pena que gastes tu tiempo.

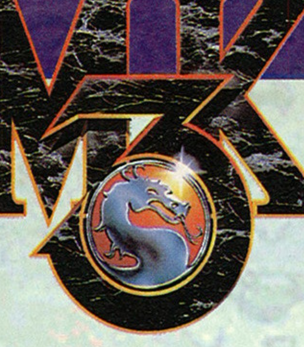
DAYTONA USA

SEGA SATURN

PELIGROSAMENTE REAL













CYRAX

Un humanoide cibernético que atrapa a sus adversarios en un red envolvente para lanzarles un ataque mortal.





JAX

Apareció por primera vez en MK 2. Sus brazos con implantes biónicos le avalan como un luchador imbatible.





MORTAL KOMBAT 3

Este año se confirma como uno de los más fructíferos y gozosos para los fieles seguidores de la lucha. Dentro de los arcades, la batalla por alcanzar la primacía nos ha traído los mejores lanzamientos de la historia. KILLER INSTINCT de **Nintendo** nos dejó atónitos ante la calidad de sus gráficos y los espectaculares *combos* de sus personajes. VIRTUA FIGHTER 2 y TEKKEN han dado un paso de gigante en los *beat'em-ups* en 3D. Y, por supuesto, no podíamos ol-

















KABAL

Víctima de Shao Khan, se mantiene vivo con un aparato de respiración artificial. Su identidad es un misterio.



KANO

No había vuelto al torneo desde su primera edición. Sus golpes no han perdido efectividad desde entonces.



CODIGOS SECRETOS





La coin-op de MK 3 permitía a los jugadores introducir una serie de códigos cuando aparecía la pantalla de VS. Cada uno de ellos alteraba el juego, por ejemplo eliminando alguno de los movimientos de los luchadores.







KUNG LAO

Sus oponentes tiemblan cada vez que se quita el sombrero. Aún así, continúa defendiendo el bien.







WOLF

Este joven indio intenta frenar la invasión de Norteamérica desde que Shao Khan puso sus ojos en esa tierra.







SEKTOR

Hay que tener mucho cuidado con él. Su dispositivo lanza-misiles puede resultar mortal durante el combate.







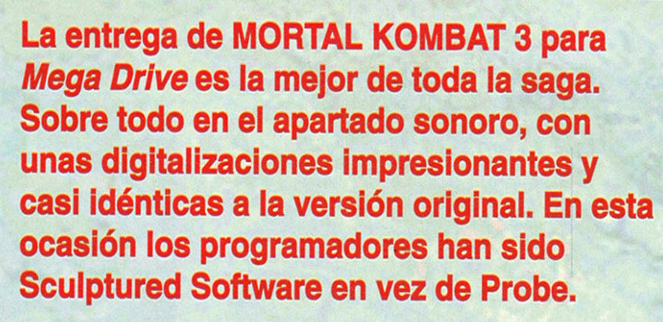
SHANG TSUNG

El que fuera mano derecha de Khan, ha vuelto con más poder que nunca para ocupar un lugar de honor.

vidar los títulos que renuevan las sagas clásicas: FATAL FURY 3 de **SNK**, STREET FIGHTER ALPHA, STREET FIGHTER THE MOVIE y este genial y grandioso **MORTAL KOMBAT 3**.
Poco tiempo han tardado algunos de estos juegos en tener su correspondiente versión doméstica. Los encargados de romper el hielo el próximo mes de Septiembre forman un trío demoledor: STREET FIGHTER THE MOVIE para ***Saturn*** y ***PlayStation***, KILLER INSTINCT para los *16 bits* de **Nintendo** y **MK 3** para ***Super Nintendo, Mega Drive*** y ***PlayStation*** (que poseerá la única versión para *32 bits* este año). En estas páginas podréis obtener una primera impresión de las entregas para *16 bits*. Como suele ocurrir, el ta-

MEGA DRIVE

La entrega de MORTAL KOMBAT 3 para *Mega Drive* es la mejor de toda la saga. Sobre todo en el apartado sonoro, con unas digitalizaciones impresionantes y casi idénticas a la versión original. En esta ocasión los programadores han sido Sculptured Software en vez de Probe.





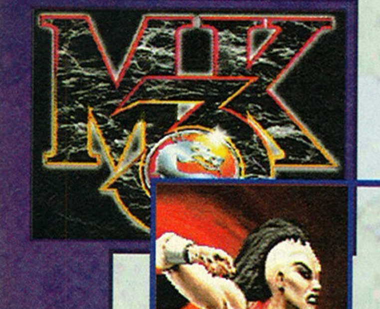


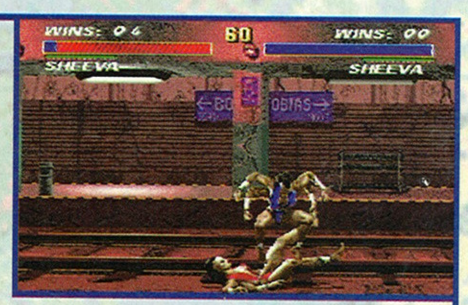














SHEEVA

Odia a Motaro, sus razas están enfrentadas desde el inicio de los tiempos. Hará todo lo posible por acabar con él.







SINDEL

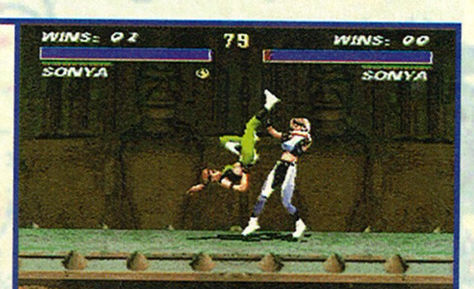
Hace tiempo reinó en el ultramundo junto a Shao Khan. Hará todo lo que esté en su mano por ayudarle.





SONYA

Una vieja conocida que vuelve con ganas de tomarse la revancha y conseguir derrocar a Shao Khan.



EL GOLPE DE GRACIA

FATALITIES



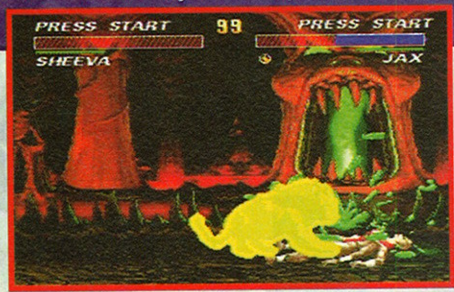
Kung Lao nos hace una demostración de lo que es capaz de hacer.

ANIMALITIES

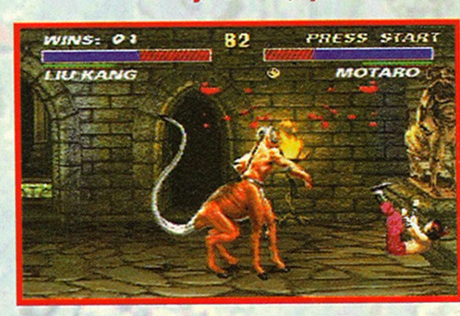


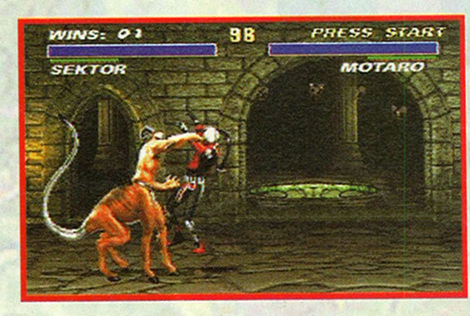
Los animalities son unos de los platos fuertes de MORTAL KOMBAT 3.





El último título de esta saga no sería digno de pertenecer a la misma si no hubiera incluido estos movimientos. Para colmo hay dos nuevas variantes, los Mercy moves, que reanimarán al contrario, y los animalities.





maño de los personajes se ha reducido bastante, aunque como contrapartida tienen una mayor distancia entre sí. Esto les permite tener una mayor libertad a la hora de lanzar magias o realizar *combos*, una de las innovaciones de **MK3**, ya que aparecen registrados en pantalla una vez ejecutados. Tampoco se han olvidado de los *fatalities*, que fueron sin ninguna duda los máximos responsables de lanzar a esta saga al estrellato. En definitiva, **MORTAL KOMBAT 3** ha superado con creces a la segunda parte de esta saga. Se han añadido un total de 14 luchadores, la mayoría nuevos, sin olvidarse de personajes como Jax, Sonya, Kung Lao, Liu Kang y el sanguinario jefe final Shao Khan.

R. DREAMER





LIU KANG

Junto a Sub-zero y Shang Tsung es el único personaje que ha sobrevivido hasta la llegada de la tercera parte del juego.









STRIKER

El último superviviente de una populosa ciudad asolada por las tropas infernales de Shao Khan, el señor oscuro.







SUB-ZERO

Tras mejorar su técnica para congelar a sus adversarios, Sub-zero se encuentra en una forma óptima.

STREET FI

TE VAMOS A

AHORA EN

G H T E R I I

DAR LO TUYO



GAMEBOY



Si tienes Gameboy, estás de enhorabuena: Te vamos a dar el juego que más esperabas, porque la espera siempre tiene su recompensa.

Además, la versión portátil de Street Fighter II llega con un contenido lleno de fuerza:

- 9 luchadores.
- Opción juego simultáneo para 2 jugadores.
- Incorpora la nueva modalidad de lucha "Survival mode".
- 4 megas.
- Compatible con Super Gameboy, con decorados diferentes según el país en que luches.

No te lo pierdas, y dales lo suyo.

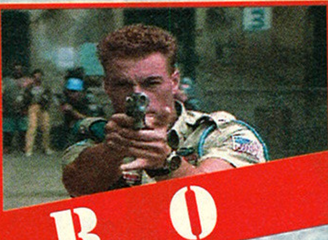




¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título, llama al Club Nintendo:(91) 319 22 44

SUPER PREVIEWS





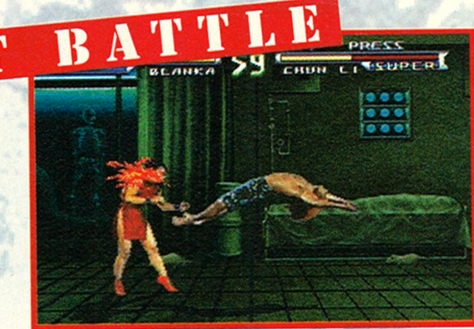

INTRO





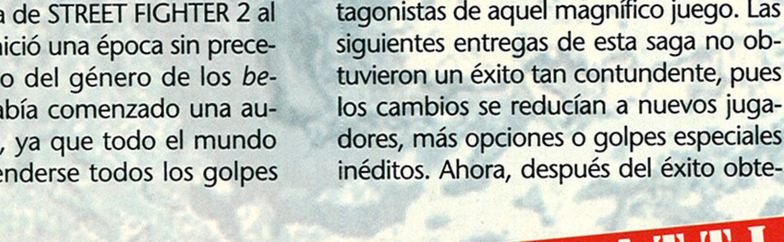

STREET BATTLE



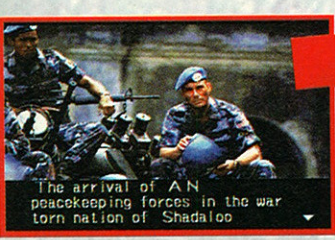
STREET FIGHTER: THE MOVIE

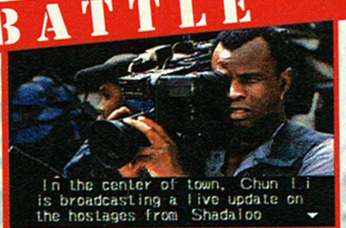
PlayStation



STREET FIGHTER: THE MOVIE nos invita a participar en uno de los torneos más míticos escogiendo a cualquiera de los personajes que protagonizaron la película del mismo nombre. Desde **Van Damme** a **Kylie Minogue**, e incluso al mismísimo **Raul Juliá** interpretando al terrible Mr. Bison. Con la llegada de STREET FIGHTER 2 al mercado se inició una época sin precedentes dentro del género de los *beat'em-ups*. Había comenzado una auténtica fiebre, ya que todo el mundo deseaba aprenderse todos los golpes especiales y *combos* que tenían los protagonistas de aquel magnífico juego. Las siguientes entregas de esta saga no obtuvieron un éxito tan contundente, pues los cambios se reducían a nuevos jugadores, más opciones o golpes especiales inéditos. Ahora, después del éxito obtenido por la película STREET FIGHTER: THE MOVIE que se estrenó en las salas de todo el mundo, **Capcom** nos ha sorprendido con una nueva versión de STREET FIGHTER con el mismo nombre del film. La principal novedad ha sido contemplar personajes míticos como Guile, Ryu, Honda o Mr. Bison digitalizados al más puro estilo de MORTAL KOMBAT. Tras pasar por las salas recreativas les llega el turno a los usuarios de **Saturn** y **Playstation**, que podrán disfrutar plenamente con las ex-

MOVIE BATTLE





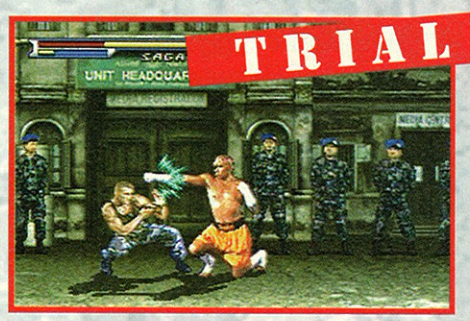








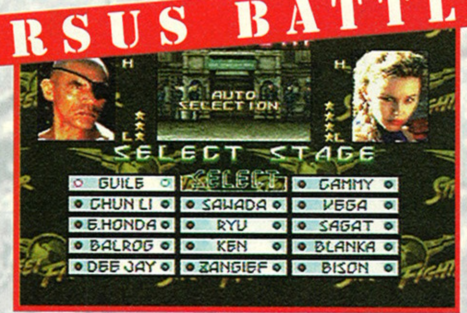
TRIAL BATTLE

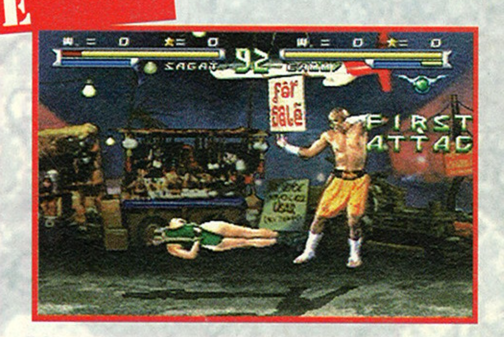




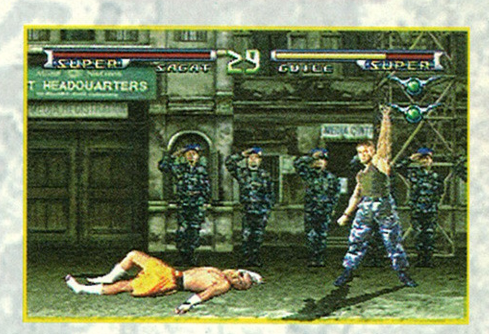
VERSUS BATTLE



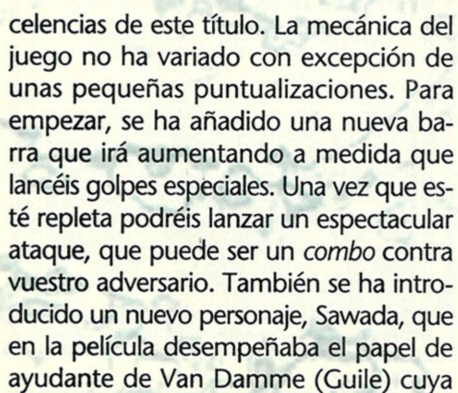








celencias de este título. La mecánica del juego no ha variado con excepción de unas pequeñas puntualizaciones. Para empezar, se ha añadido una nueva barra que irá aumentando a medida que lancéis golpes especiales. Una vez que esté repleta podréis lanzar un espectacular ataque, que puede ser un *combo* contra vuestro adversario. También se ha introducido un nuevo personaje, Sawada, que en la película desempeñaba el papel de ayudante de Van Damme (Guile) cuya especialidad son los *combos*. Y, por supuesto, no podían faltar un buen número de movimientos adicionales respecto a la versión original, sin olvidarse de los golpes que daban carácter a cada uno de los personajes de STREET FIGHTER. Si ya en SUPER STREET FIGHTER II se introdujeron los combos, en esta entrega han llegado al *summun* con series de hasta veinte golpes, una de las mejoras más esperadas por los amantes de este género. **STREET FIGHTER THE MOVIE** cuenta

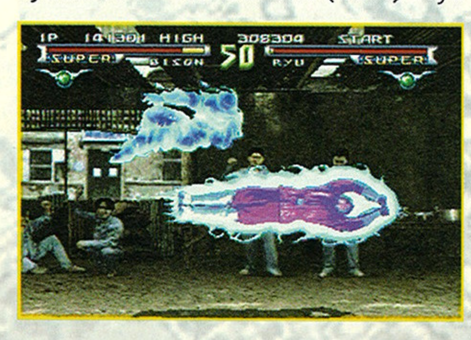






además con una modalidad de juego en la que tendréis que luchar con Guile siguiendo un guión parecido a la película bajo el nombre de *Movie Battle*. Otro de los modos de juego incluidos es el *Trial Battle*, en el que lucharéis hasta ser eliminados por un adversario y se os puntuará por el número de contrincantes abatidos y la calidad y virtuosidad que demostréis en vuestro estilo de lucha.

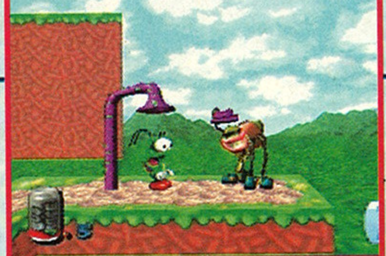
R. DREAMER













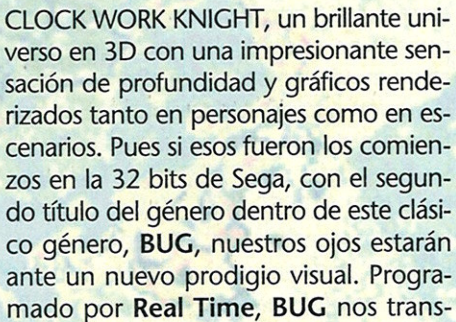
BONUS

Tienen dos formas distintas: Unas son de pago y están incluidas dentro de los niveles; la otra, sobre un dragón, tras cada jefe final.




BUG

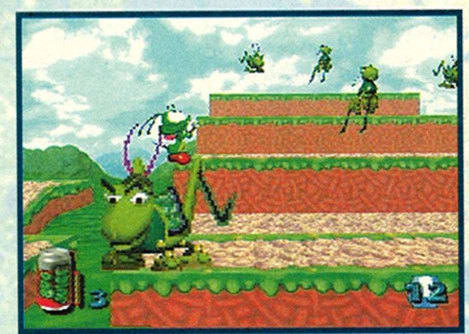
Las incógnitas sobre los nuevos sistemas y su aportación a determinados géneros -como por ejemplo las plataformas- empiezan a despejarse de un modo prácticamente incuestionable. En el caso de *Saturn*, quedó muy claro por donde irían los tiros y entre sus primeros títulos nos encontramos con el increíble CLOCK WORK KNIGHT, un brillante universo en 3D con una impresionante sensación de profundidad y gráficos renderizados tanto en personajes como en escenarios. Pues si esos fueron los comienzos en la 32 bits de Sega, con el segundo título del género dentro de este clásico género, **BUG**, nuestros ojos estarán ante un nuevo prodigio visual. Programado por **Real Time**, **BUG** nos transporta a un singular mundo en 3D donde las plataformas juegan a multiplicarse en todas las formas y direcciones del espacio. Suspendidos en el aire, los mastodónticos escenarios están formados por enormes

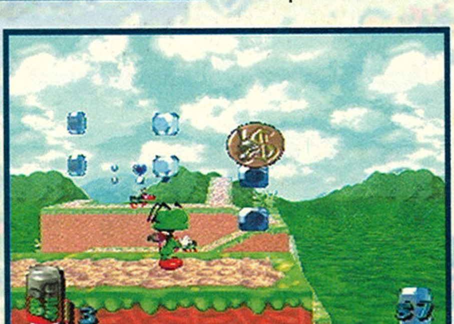



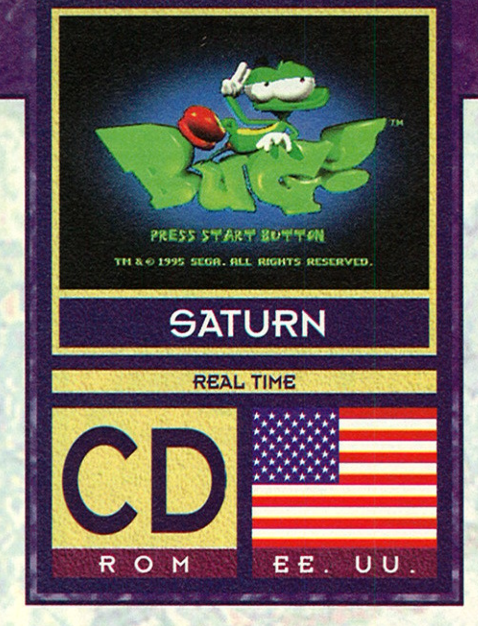


INTRO

La intro y los cinemas entre fases resultan graciosos, aunque no tienen la calidad de títulos como PANZER DRAGOON.



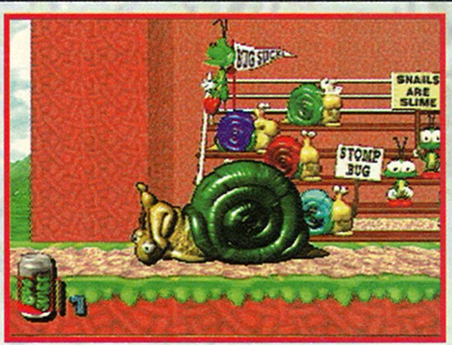



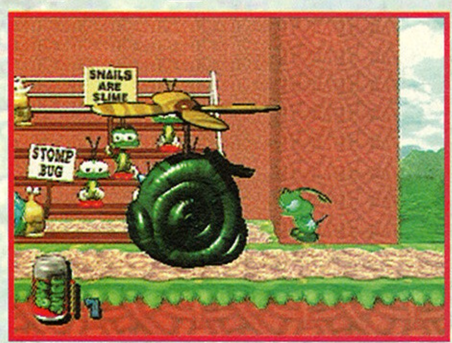


JEFE

Este caracol de gigantescas proporciones es el primer Jefe de final de fase. Aunque su aspecto no sea nada terrorífico, podemos aseguraros de que cuenta con los más variados sistemas de defensa. Las ráfagas de bombas son, sin duda, su argumento más convincente y dañino.

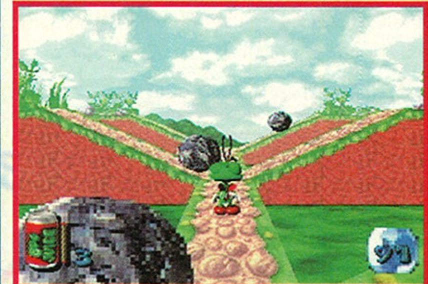








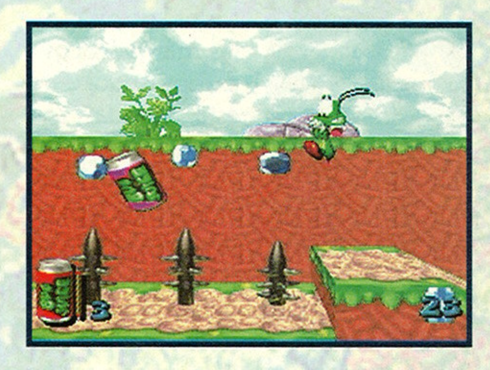




INSECTIA

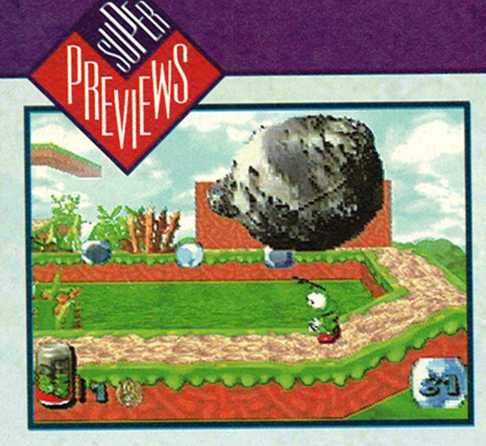


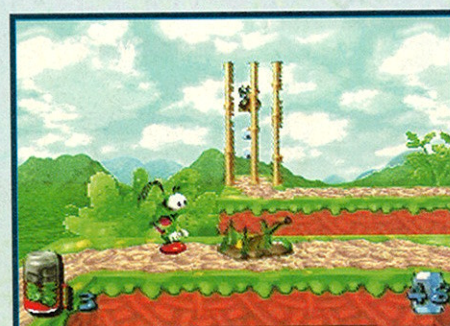
Para empezar, un largo paseo por el mundo de los insectos. Abundantes y en constante movimiento, estos enemigos serán todo un incordio. Las trampas del terreno son sólo un aperitivo de lo que nos espera.



caminos de caprichoso diseño, con desniveles, piezas móviles y demás ingenios al uso. El desplazamiento del personaje por los diferentes puntos del escenario nos permitirá contemplar todo tipo de alardes técnicos tales como texturas, fluidas rotaciones, efecto «*zoom-in zoom out*», o un perfecto scaling. En este espectaculo visual de formas y colores, el scroll del personaje no sufre ralentizaciones a pesar de las decenas de elementos -gigantescas rocas cayendo, saltamontes de gran tamaño, etc- en pantalla. Hablando de belleza, también hay un pequeño homenaje, en clave de humor, a PANZER DRAGOON en una fase de bonus a lomos de un dragón.

El protagonista, **BUG**, tiene, en muchos de sus aspectos, cierto parecido con el popular Sonic aunque carece de su enloquecedora velocidad. Sus principales armas son el salto y aguijón pero, como



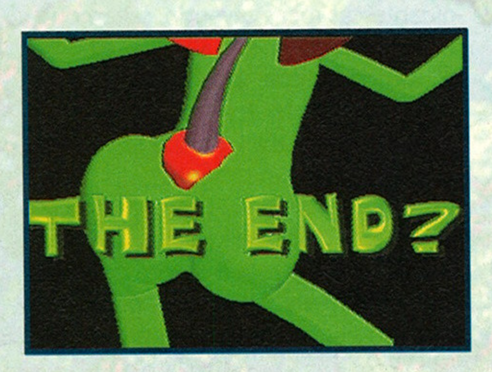


son muchos los enemigos y contratiempos, a lo largo de la aventura puede ir recogiendo items como pistolas o descargas eléctricas. De todos los objetos, los más prácticos -exceptuando, claro está, las vidas- son la lata revitalizadora y la inmunidad, ambos indispensables en ciertas zonas. Con sólo tres continuaciones, tres vidas, seis grandes niveles, ausencia de *passwords* y un sólo grado de dificultad, **BUG** puede ser un juego casi eterno. Nada que ver por tanto con CLOCK WORK KNIGHT. Además de la fase del dragón, en **BUG** encontraremos otros fases de bonus incluidas dentro de algunos niveles y a las que accederemos previo pago de un monedón a un curioso personaje.



En nuestro próximo número os ofreceremos una completa *review* de este alucinante juego de plataformas.

DE LUCAR





REPTILIA

El segundo planeta esta habitado por todo tipo de infectos reptiles. Estos no se mueven mucho pero están situados en puntos muy estratégicos. Las trampas escondidas ahora son un ciento.



SPLOT ZONE

Este es el tercer mundo de los seis que conforman BUG. Los reyes de este azulado escenario -por su abundancia y tamaño- son los dichosos anfibios. Llegar aquí será toda una hazaña.

EL **25** DE SEPTIEMBRE
TENDRÁS LA SENSACIÓN DE QUE LO QUE HICISTE
HASTA ENTONCES FUE MATAR EL TIEMPO.





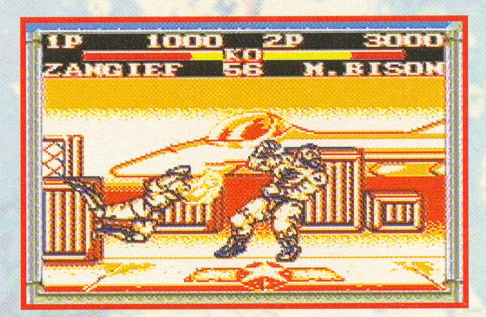
STREET FIGHTER II

La existencia de una versión ***Game Boy*** del clásico de **Capcom** ha corrido de boca en boca como un rumor durante los últimos meses. Tan sólo unas imágenes distribuidas por la propia compañía hicieron pensar de la veracidad de una versión cuyo aspecto gráfico dejaba con la boca abierta. Dichos rumores son hoy toda una realidad. Tan real como los nueve luchadores con que cuenta esta versión (se han quedado fuera bestias como Vega u Honda) así como el gran número de magias que poseen, y que respetan fielmente las características de cada luchador. Todo ésto sería de lo más normal si el tamaño de los distintos sprites no fuese tan desmedido como en realidad lo son. Así, gráficos como los de Blanka o Bison al ejecutar sus magias, abarcarán en ocasiones casi una cuarta parte de la pantalla.

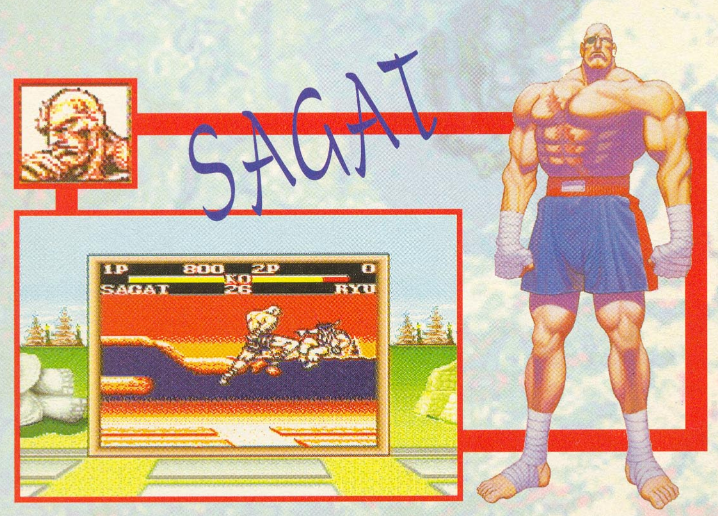


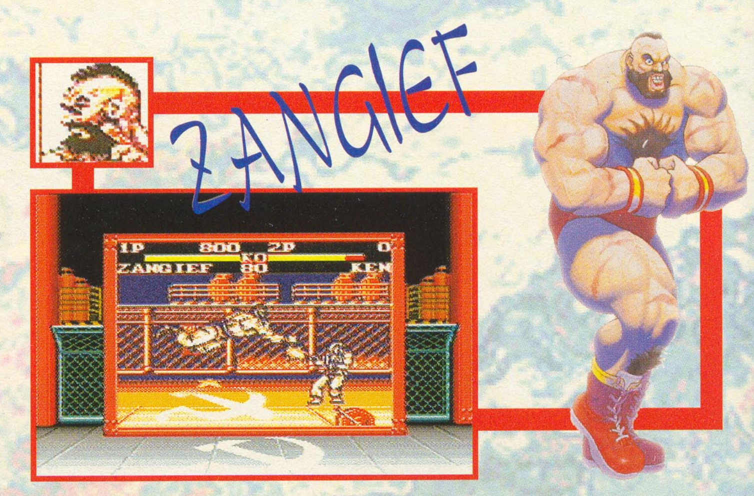


STREET FIGHTER II



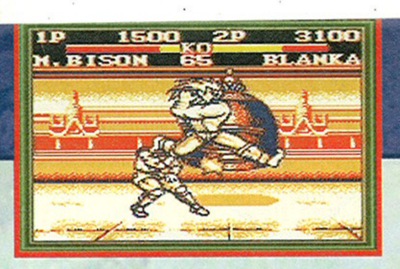
Decir también que el uso del ***Super Game Boy*** se ha aprovechado al máximo, realizando distintos marcos para cada uno de los escenarios, lo que dota de una variedad gráfica un tanto innovadora en juegos para este soporte. El juego, como resulta obvio, permitirá luchar a dos jugadores simultáneamente, bien a través del *GameLink*, bien a través de las dos salidas de *Control-Pad* de la ***SNES***, aunque esta última opción solo esté disponible, lógicamente, en modo ***Super Game Boy***.





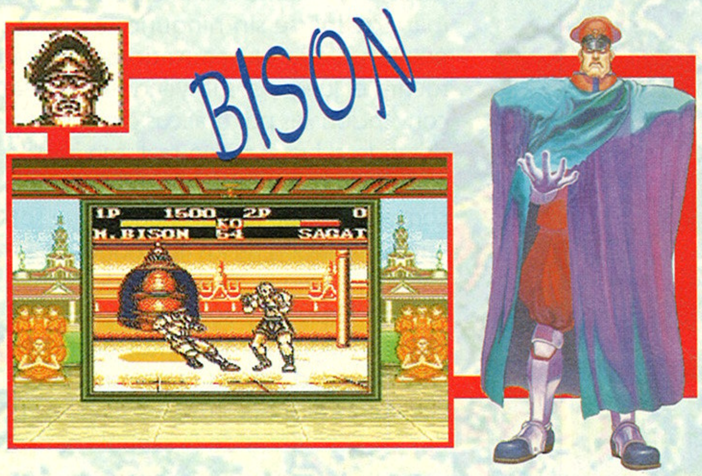


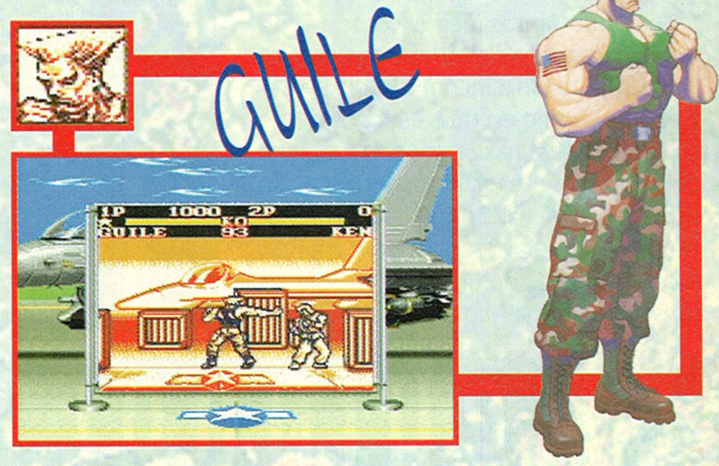




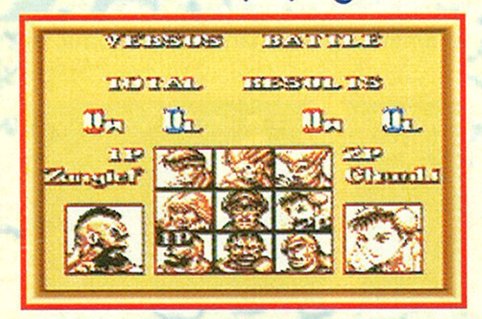








PERSONAJES



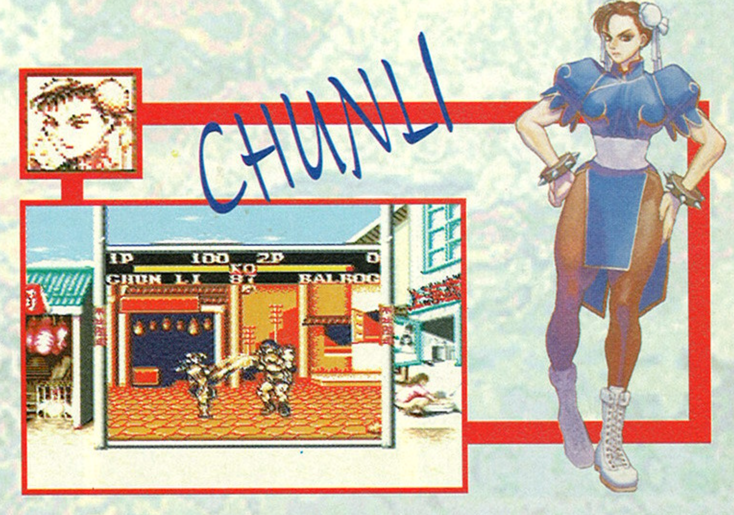
Con todo, nos complace anunciar oficialmente que en próximas fechas la *Street Fighter*-Mania extenderá sus tentáculos sobre todos aquellos afortunados poseedores de una ***Game Boy***. Desde luego, cada día va a resultar más difícil moverse por la calle sin riesgo de recibir un *Dragon Punch* de Ryu o una *Fire Ball* del mismísimo Ken. El sueño de los usuarios de ***Game Boy*** se ha convertido en realidad.

J.C.MAYERICK

ESCENARIOS









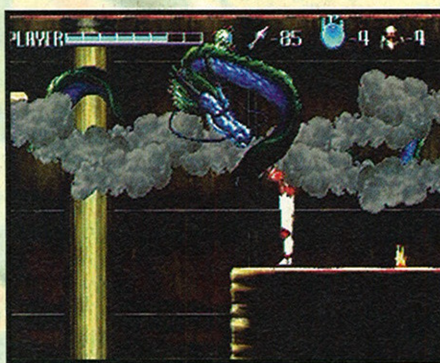







SHIN SHINOBI DEN

Si hay un personaje que ha protagonizado tantos juegos como **Mario** en la escena del videojuego, este es **Shinobi.** Este ninja incombustible de **Sega** ha aparecido en nueve juegos desde la creación de la recreativa, una maquina que obtuvo un éxito insospechado. Su endiablada jugabilidad y la oportuna moda «ninja» que arrasaba medio mundo la convirtió en todo un clásico. Todas las consolas de **Sega** han tenido su **Shinobi** particular, y como es lógico, ***Saturn*** no iba a quedarse sin ninguno. Para esta ocasión, **Sega** ha renovado completamente el juego, sustituyendo los *sprites* convencionales por gráficos digitalizados dotando al juego de un realismo inédito en la saga. Lo que sí se ha respetado es la composición de los escenarios, que son una recopilación de los aparecidos en los anteriores juegos. El sistema de magias ha sido alterado y sólo podremos utilizarlas en algunos momentos del juego. Otra novedad son las numerosas acciones que realiza nuestro personaje. A todos los seguidores de la saga les sonará **Joe Musashi**, nombre del ninja que protagonizó los primeros Shinobi. En **SHIN SHINOBI DEN** será un pariente de Joe, llamado Sho ,el encargado de rescatar a su amada de las manos de Kazuma, el



FASE 1

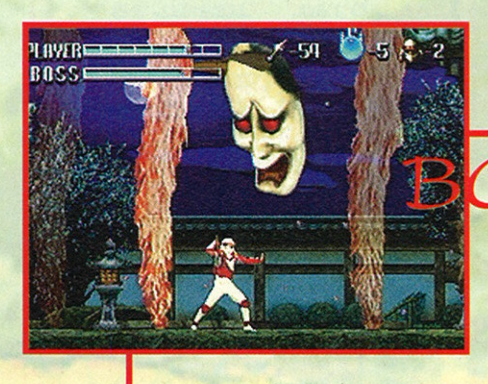
En el pueblo fantasma nos veremos las caras con la temible banda de Neo Zeed. Un comienzo ideal para practicar todo tipo de ataques.









BOS



BOS



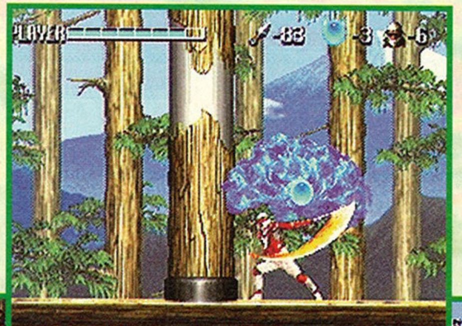


FASE 3

No podia faltar en este juego uno de los escenarios más clásicos de toda la saga. Se trata, como no, del laboratorio, repleto de extrañas criaturas sedientas de sangre.

FASE 2

Cual osezno en el bosque de Tayak, brincaremos de árbol en árbol hasta luchar contra un punky insociable en la parte superior.

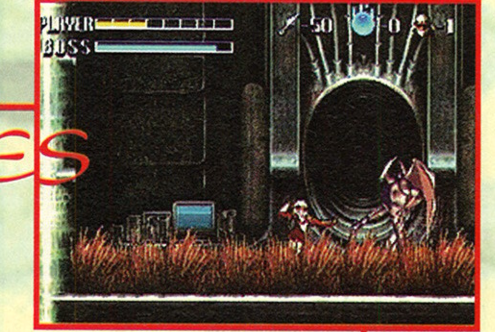




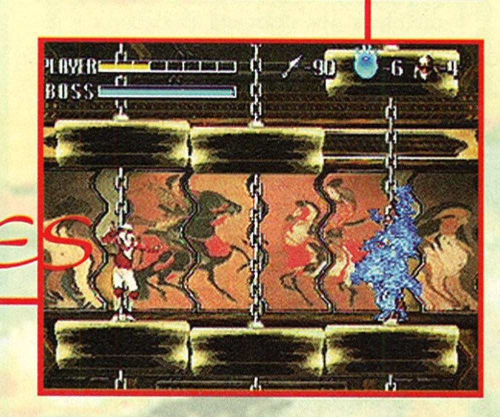
nuevo líder de Neo Zeed. Por último, destacaros la mala acogida que este título ha tenido en la prensa extranjera, con unas puntuaciones por debajo del setenta por ciento. Estos periodistas parecen creer que un juego de *32 bits* tiene que ser siempre en 3D y con cantidades industriales de *texture mapping*, y no valoran los títulos que sigan las premisas de los arcades clásicos.

THE PUNISHER

SES



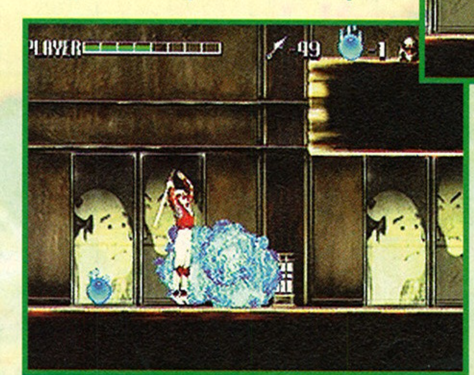
SES



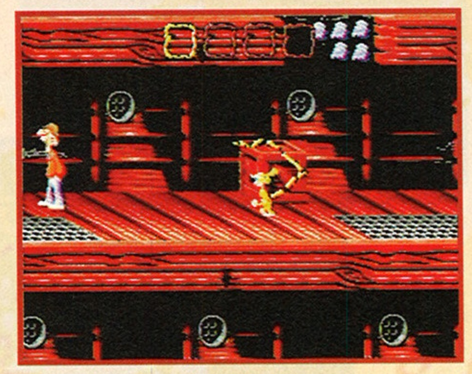
FASE 4

El interior de esta casa de Geishas se convertirá en una trampa mortal. Necesitaremos de toda nuestra habilidad para superar las trampas.









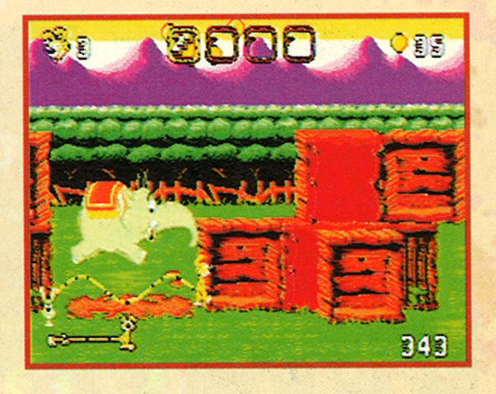




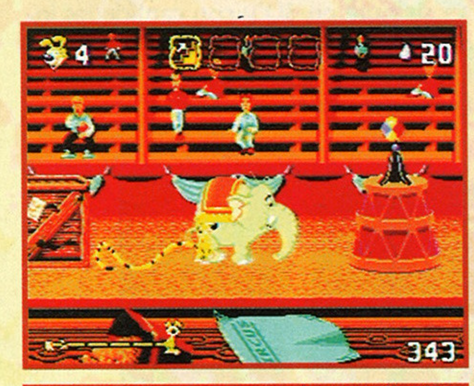


Los aficionados a los juegos de inteligencia con ciertas dificultades, encontrarán en MARSUPILAMI un auténtico reto a sus neuronas. Además de los obstáculos clásicos, tendremos que vernoslas con el molesto límite de tiempo.





MARSUPILAMI



Esta aventura cuenta con una buena realización técnica y extraordinario colorido. Algo lógico si tenemos en cuenta que está basado en un cómic.

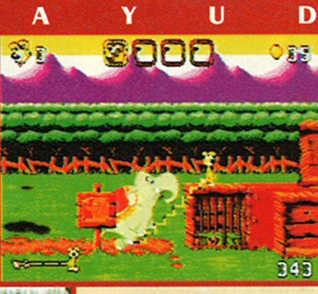
MARSUPILAMI es el nombre del videojuego basado en ese personaje de historieta que compartió páginas con Spirou. La compañía Disney vió, desde el primer momento, las grandes posibilidades de este extraño animal y se hizo con sus derechos. **MARSUPILAMI** para ***Mega Drive***, es un programa de inteligencia con cierto parecido en su mecánica a la de los populares LEMMINGS. El objetivo del juego consiste en conseguir que un gran elefante llegue al final de fase salvando todo tipo de obstáculos y contratiempos. Para lograrlo nuestro protagonista tendrá que recolectar y emplear unos items dispersos a lo largo de cada nivel. Gracias a estos iconos, su larga cola ira adquiriendo diversas funciones entre las que podríamos citar, por ejemplo, una escalera, un paracaídas, o incluso una grúa. Dicho así resulta la mar de sencillo pero en la práctica deberemos aunar habilidad, inteligencia y, sobre todo, sincronizarnos con el elefante. Este paquidermo es un ser estúpido, asustadizo, y falto de reflejos que requiere constantemente de nuestras atenciones. El resto de detalles de este interesante lanzamiento de **Sega**, os lo contaremos en el próximo número de **SUPER JUEGOS.**

ASIKITANGA

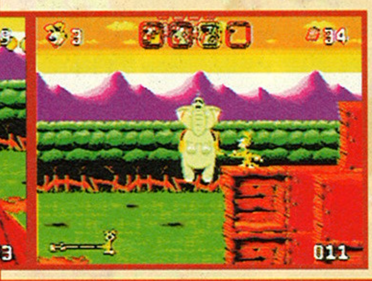
Como podéis apreciar en las imágenes, en MARSUPILAMI deberemos hacer uso de unos cuantos y curiosos items. Cada uno de ellos nos permitirá realizar una función diferente que obligará al elefante a ejecutar una determinada acción.

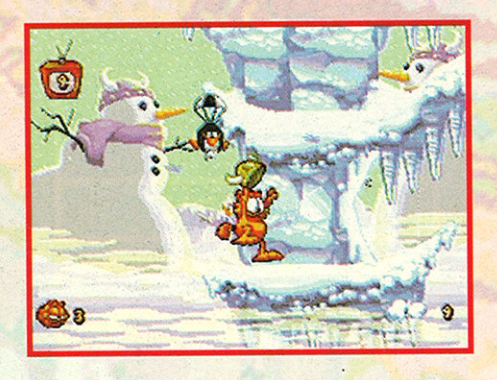


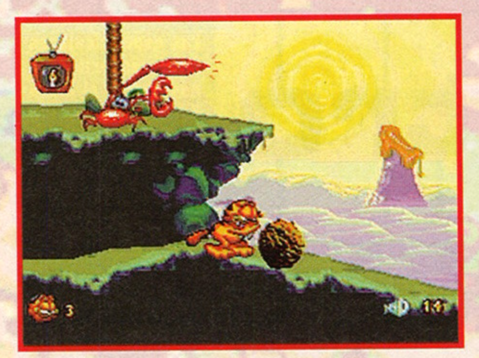
AYUDAS













GARFIELD

Han tenido que transcurrir cerca de tres años para que la popular creación de **Jim Davis** volviera a ser protagonista de un videojuego. Su última aparición fue en *Game Boy*, en un extraño y deprimente cartucho producido por **Kemco**, muy en la línea de los BUGS BUNNY y MICKEY MOUSE también para la portátil de **Nintendo**. En esta ocasión, la encargada de trasladar a la pantalla las andanzas del gato más gordo del planeta ha sido **Sega**, en un nuevo título para *Mega Drive*, que proporcionará algo de frescura al clásico género de los arcades de plataformas.

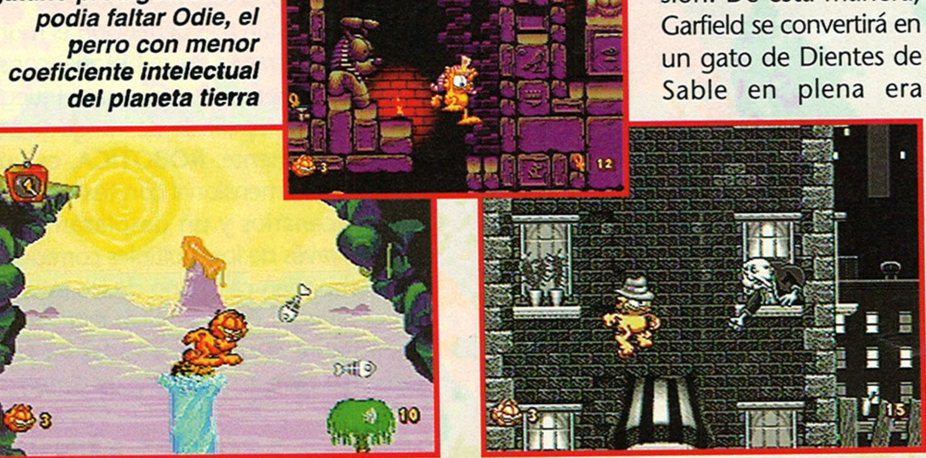
Aunque la copia que nos ha proporcionado **Sega** todavía puede ser considerada una *beta* (una versión del juego bastante inacabada), lo poco que hemos visto nos hace presagiar que **GARFIELD** será uno de los títulos que más dará que hablar entre los usuarios de *Mega Drive*. Su gran calidad gráfica, unida a sus desternillantes animaciones y gran jugabilidad, hacen de este juego un perfecto heredero de algunos de los títulos más clásicos del género *plataformesco* para *Mega Drive*, como CASTLE OF ILLUSION o QUACKSHOT. Sin desviarse de esa misma mecánica de juego, el juego nos propone una trepidante aventura en la que acompañaremos al orondo protagonista en un viaje fantástico dentro de un aparato de TV, visitando algunos de los escenarios más clásicos de los telefilmes baratos de televisión. De esta manera, Garfield se convertirá en un gato de Dientes de Sable en plena era prehistórica, imitará a Humphrey Bogart en el universo del cine negro, o dará sus huesos en plena era de Amenophis IV, todo ello sin salir de las 625 líneas. Por supuesto, a su lado estarán algunos de los personajes más famosos del cómic original, como el babeante Odie o el perverso ratón Lemming.

NEMESIS





En un juego con tan gatuno protagonista no podía faltar Odie, el perro con menor coeficiente intelectual del planeta tierra





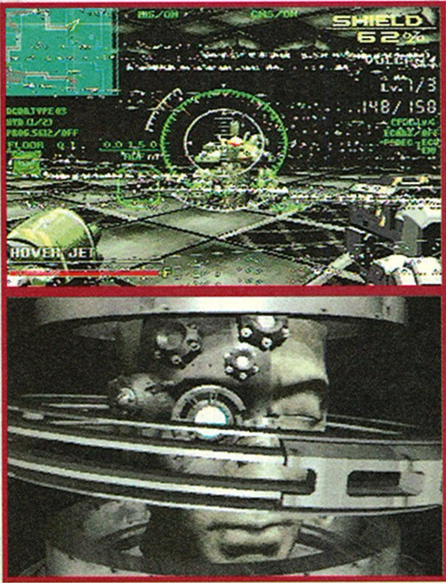
SUPER PREVIEWS

Intro

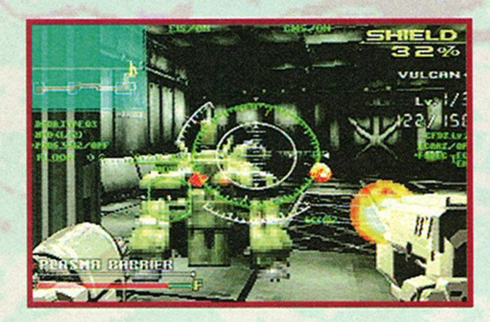


Las espectaculares imágenes de la intro nos narran el inicio de esta increíble historia espacial. A partir de aquí, vosotros pasaréis a ser sus protagonistas.





ROBOTICA





Las secuelas de DOOM, el juego que mayor impacto causó entre los usuarios de *PC* a nivel mundial, no cesan de concebir nuevos retoños. Desde ALIEN VS PREDATOR y DOOM para ***Jaguar***, pasando por el inminente lanzamiento de ***Sony***, KILEAK:THE DNA IMPERATIVE para ***Playstation***, hasta llegar al juego que nos ocupa, **ROBOTICA**, la versión occidental del popular DEADALUS del que ya han podido disfrutar los usuarios japoneses. El título para los 32 bits de ***Sega*** sigue todos los preceptos marcados por DOOM dentro de este género. Escenarios en tres dimensiones con perspectiva en primera persona y con total libertad de movimientos, diferentes tipos de armamento para la destrucción de las tropas enemigas, llaves para abrir puertas y sobre todo acción desde el primer momento hasta el final del juego. **ROBOTICA** cuenta además con una intro en *Full Motion Video* con unos gráficos impresionantes, generados por estaciones ***Silicon Graphics***, que os narra el inicio de la aventura. Por si esto fuera poco las melodías ambientan a la perfección el mundo en el que transcurre la historia, consiguiendo aumentar la tensión del juego como si de una película de intriga se tratase. Gráficamente, **ROBOTICA**, es una maravilla tridimensional con texturas para los escenarios y un desplazamiento suave a través de los multiples corredores que componen cada uno de los escenarios del juego. En definitiva, este lanzamiento abre el camino a todas las producciones de este género para ***Saturn***.

R. DREAMER

EL MAS BESTIA DE SUPER NINTENDO FICHA POR GAMEBOY



Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título, llama al Club Nintendo:(91) 319 22 44





HAZAYUKI

Individuos de esta calaña estarán dispuestos a poneros en aprietos en los momentos más insospechados.

MEM'EHO



CYBER SPEEDWAY

Los vehículos con ruedas son piezas de museo. Ahora los coches tienen un dispositivo antigravitacional que les permite maniobrar mil veces mejor y alcanzar velocidades inalcanzables para la tecnología del siglo XX. No estamos soñando, se trata de la última propuesta de *Saturn,* **CYBER SPEEDWAY** de **Cyberdreams.** Esta compañía, conocida por sus creaciones para *PC* con juegos como CYBER RACE, comienza su andadura dentro del mundillo de las consolas de *32 bits* con **CYBER SPEEDWAY**. El juego cuenta con dos modalidades, una de competición y otra llamada *FreeRun*. En la primera tan sólo dispondréis de una nave que podréis ir mejorando con el dinero obtenido en las carreras para que se adapte mejor a las características del circuito, haciendo que se agarre más en las curvas o tenga un motor más potente si predominan las rectas. Deberéis completar un total de cinco escenarios con dos circuitos cada uno para acceder al último nivel, que es exclusivo de esta modalidad. En *Free Run* nos encontramos con algunas novedades, ya que podréis escoger entre cinco modelos diferentes de nave y el circuito en el que deseáis competir. Además hay tres opciones, correr contra el crono o escoger un modo *versus* ya sea compitiendo contra la máquina o contra un segundo jugador. Al igual que en ROCK AND ROLL RACING de *Su-*

INTRO



El sufrido protagonista, no se encontraba en plena forma a la hora de disputar la primera carrera del día.



3, 2, 1...

Arriesgar en las curvas, fundir al contrario a balazos, todo vale si se quiere llegar el primero a la meta.

VICTORIA





NUBE

El aspecto gráfico del juego es impresionante. Túneles, pistas en las nubes y numerosos detalles de calidad.

TUNEL











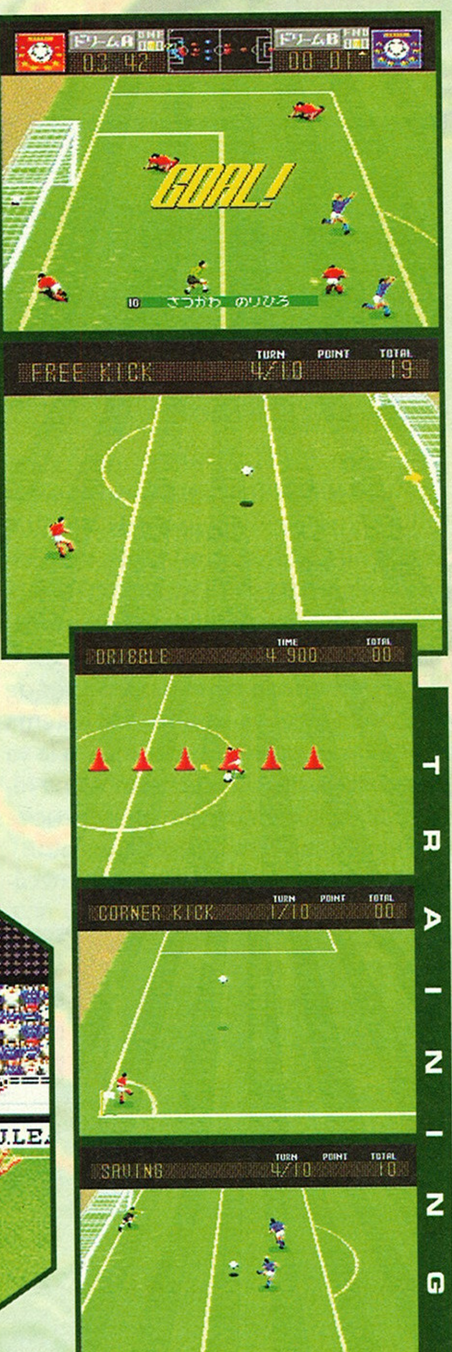


FUERA DE JUEGO

Otra de las novedades incluidas en este cartucho. Aunque pueda parecer algo meramente testimonial, os obligará a cambiar de táctica en alguna ocasión.



GOL



MODALIDADES

La verdad es que la primera parte era tan perfecta que resulta complicado mejorarla. Así, los programadores de **Epoch** se han dedicado a retocar levemente las rutinas de movimientos de jugadores y, sobre todo, afinar aún más todo lo referente a los golpes al balón. De esta manera, el abanico de situaciones de gol se abre más si cabe, con una impresionante demostración de espectáculo de jugadas increíbles e impresionantes disparos. En cuanto a los jugadores, se mantienen los botones de pase corto, pase elevado y disparo a puerta, y se añade un regate de tacón, parecido al del programa de **Konami**, que se efectuará pulsando los botones L y R simultáneamente en carrera. El heredero más cualificado del SENSIBLE SOCCER, no varía en demasía de su antecesor, aunque si que cuenta con los suficientes arreglos como para darle un nuevo aire. EXCITE STAGE 95 es un juego que apasiona, hipnotiza y que aquí no deberíamos perdernos. No lo olvidéis y permaneced atentos a su posible salida en el mercado español, si alguien tiene a bien traerlo para disfrute de los incondicionales.

THE SCOPE



COMPETICIONES. EXCITE STAGE´95 cuenta con un buen número de competiciones aunque, claro está, la modalidad más interesante será siempre el torneo liguero. Para los amantes de las curiosidades: incluye el modo Barcode Battler.



FUTBOL SALA. Las principales diferencias con el modo normal estriban en una reducción del número de jugadores y en que no existen fueras de banda ni de fondo. Puede acabar siendo la opción de juego preferida por los maestros de las "paredes".





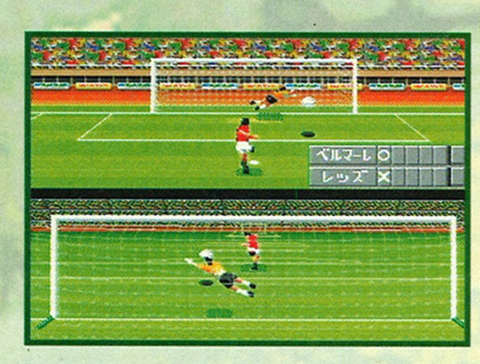








EXCITE STAGE 95



PENALTIES. Uno de los cambios en los que no se puede decir que hayamos salido ganando. A pantalla partida y una mecánica diferentes, son bastante peores.

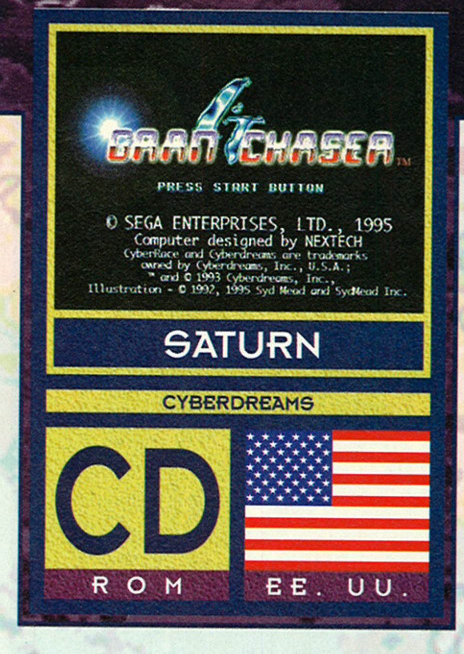


ESTRELLAS. Ya estaba presente en la anterior edición. Es un duelo de estrellas de la Liga japonesa. Otra opción de juego más, aunque no de las más importantes.





Los juegos de fútbol están cobrando un inusitado prestigio de un tiempo a esta parte. Desde que **Electronic Arts** y su FIFA SOCCER se empeñaron en mostrar al fútbol la rentabilidad que ofrecía la producción de este tipo de cartuchos, otras grandes compañías se lanzaron a la conquista del género. Además del inolvidable SENSIBLE SOCCER de *Mega Drive*, dos títulos para *SNES* se han convertido por derecho propio en los mejores simuladores del deporte rey, SOCCER SHOOT-OUT y INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER. Ha llegado a nuestras manos la segunda parte del primero de estos dos títulos. **EXCITE STAGE 95**, nombre que recibe el programa en Japón, culmina la gran obra que su predecesor levantó a principios de este año en España. Sin duda estamos ante la obra de arte de este deporte trasladada al mundo de los videojuegos.



COMPETICION





per Nintendo, los coches disponen de armamento para poner en aprietos a sus adversarios, aunque las municiones se encuentran repartidas por el trazado. Técnicamente, **CYBER SPEEDWAY** ha superado a la conversión para *Saturn* de DAYTONA, sobre todo cuando contemplamos que los paisajes renderizados se generan a una velocidad mayor. El apartado gráfico ha corrido a cargo de **Syd Mead**, el creador del peculiar universo de **Blade Runner**. Las melodías son de lo mejorcito que contiene este CD, al contrario que los efectos de sonido, que dejan bastante que desear. Próximamente os evaluaremos convenientemente este futurista programa.

R. DREAMER



CYBER

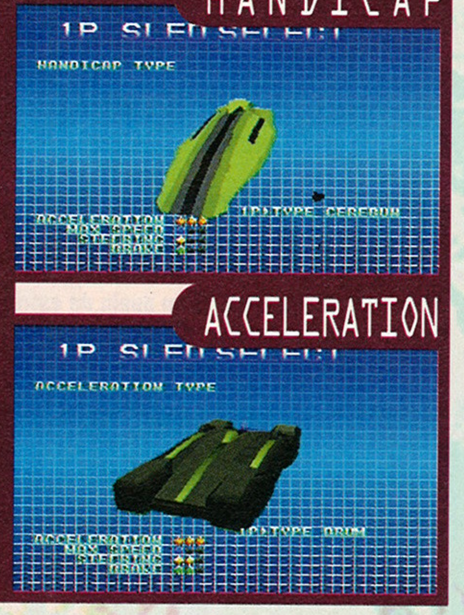


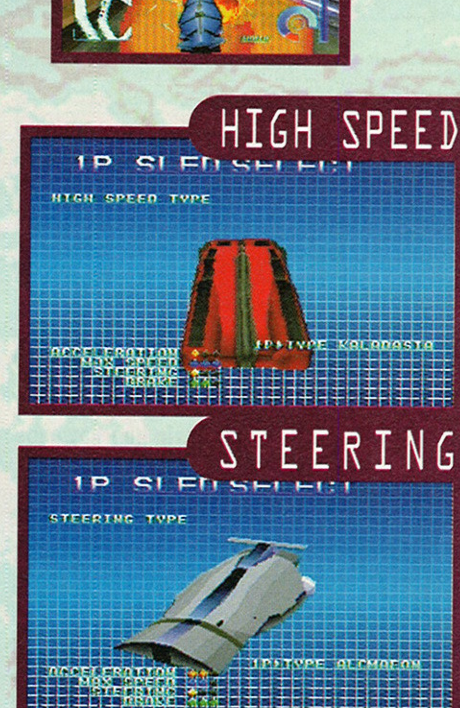
SPEED



CYBER SPEEDWAY cuenta con un total de cinco naves diferentes. El único inconveniente es que solamente podrán ser elegidos en la modalidad versus. Cada una de ellas cuenta con unas características determinadas que le hacen más apropiado para un tipo de circuito en concreto. Escoged montura y divertíos a lo grande.

STANDARD







VEHICULOS



RISE OF THE ROBOTS

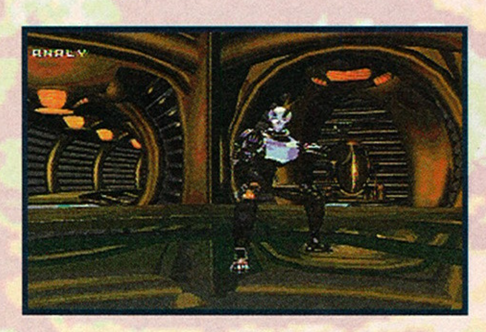
RISE OF THE ROBOTS

CD-i

MIRAGE

CD ROM

EE. UU.



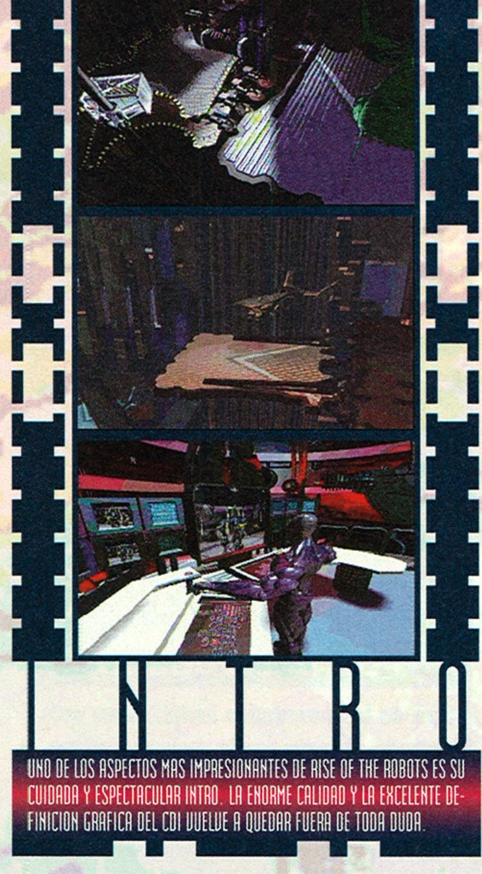
Primero fue FLASHBACK, todo un rey de las plataformas. Después, llegaron las locas carreras de MICRO-MACHINES. Ahora nos invade todo un *beat'em up*, **RISE OF THE ROBOTS**. Como recordaréis, este título de la compañía norteamericana **Mirage**, fue nuestro juego de portada en el pasado mes de Octubre. La conversión para el sistema de **Philips** es prácticamente igual a la ya conocida de *PC*, si exceptuamos una reducción considerable de las secuencias de animación de su espectacular intro.

La historia es tan sencilla como la mecánica de este tipo de juegos: un androide llamado Cyborg debe impedir por todos los medios que el villano de turno, conocido como Supervisor, se apodere de la estación nuclear "Rax4" del planeta Reivaj, alrededor de la tercera galaxia de Neón.

En cuanto a la mecánica, os recordaremos que se trata de un *beat'em up* del tipo STREET FIGHTER 2, cuyos personajes son unos robots con diseños muy similares a ciertas formas de vida terráquea. Así, por ejemplo, Loader tiene un aspecto muy parecido al de un escorpión gigante.

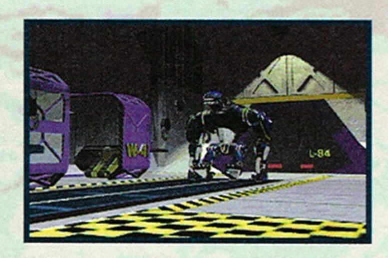
Como ya ocurriera en las versiones para consola y *PC*, **RISE OF THE ROBOTS** tiene una dificultad bastante alta y requiere mucha practica. Estamos seguros de que esta circunstancia no asustará a los usuarios de *CDi*, ya que, desde hace tiempo, clamaban por un programa de este popular género. Con **RISE OF THE ROBOTS** se abre una puerta a la esperanza y es posible que en pocos meses nos veamos sorprendidos.

ASIKITANGA



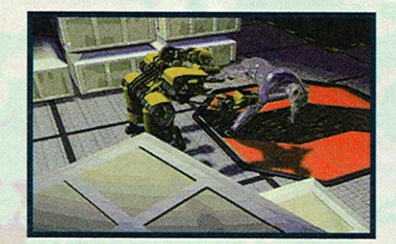
INTRO

UNO DE LOS ASPECTOS MAS IMPRESIONANTES DE RISE OF THE ROBOTS ES SU CUIDADA Y ESPECTACULAR INTRO. LA ENORME CALIDAD Y LA EXCELENTE DEFINICION GRAFICA DEL CDI VUELVE A QUEDAR FUERA DE TODA DUDA.

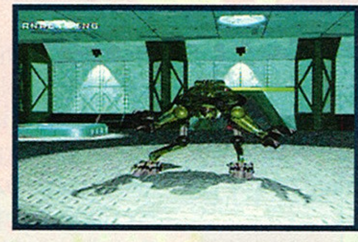




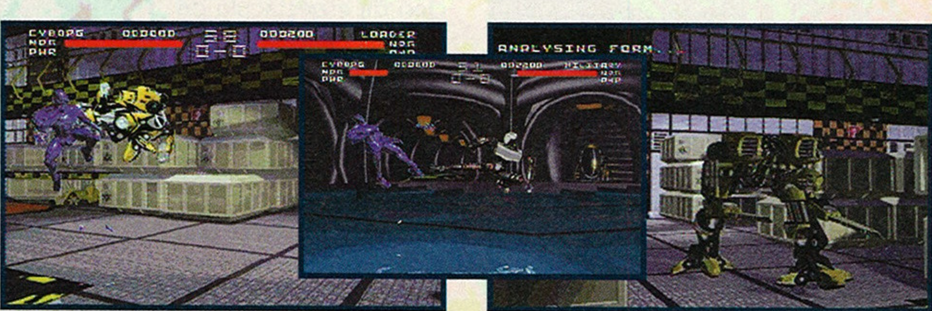














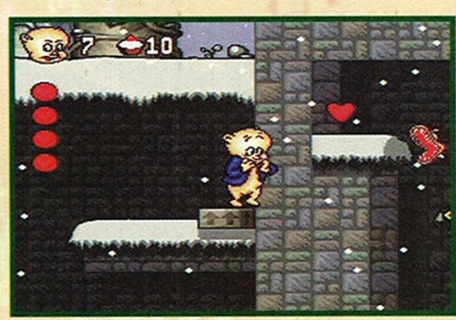
Aunque estamos ante uno de los personajes más carismáticos de la **Warner**, apenas había aparecido fugazmente en alguno de los títulos protagonizados por sus compañeros de la «tele». Finalmente le ha llegado el turno de ser la estrella indiscutible del último lanzamiento de **Sunsoft**, **PORKY PIG'S HAUNTED HOLIDAY**. Como viene siendo habitual en los lanzamientos de **Sunsoft**, nos encontramos ante un título plataformero cien por cien. Son muchos los juegos que avalan a esta compañía como una de las más consistentes dentro de este género. Ejemplos de ésto los tenemos en la saga de AERO THE ACROBAT, ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL, DAFFY DUCK, RABBIT RAMPAGE, y próximamente se espera el lanzamiento de SPEEDY GONZALES: LOS GATOS BANDIDOS. Aunque siguiendo la estela de estos célebres personajes, también nos encontramos con un simpático baloncesto, LOONEY TUNES BASKETBALL. En la aventura de Porky, si algo destaca por encima de todo es la calidad gráfica tanto en los escenarios como en la animación que se ha mantenido fiel al estilo original de las series de dibujos animados. Este apartado se completa con unos efectos sonoros que ambientan todas las acciones al más puro estilo de los **Looney Tunes**: explosiones, risas, caídas al vacío y golpes de todo tipo. En resumen, la gente de **Sunsoft** sigue por el buen camino y nos ha vuelto a deleitar con un excelente juego que cautivará a los aficionados a los dibujos.

R. DREAMER

META VOLANTE



QUE MIEDO

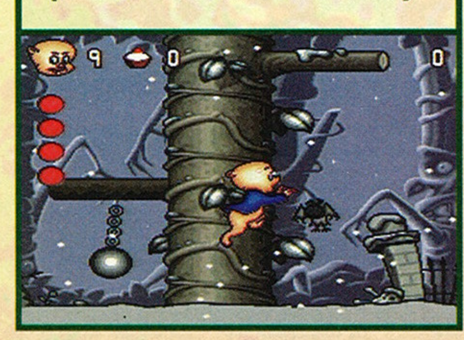


PORKY PIG'S HAUNTED HOLIDAY



THE GROOVE

La siniestra arboleda no parece ser el mejor lugar de descanso para un veraneante como Porky.





WILD WEST

Una fase con excelentes detalles técnicos como la locomotora que viene del fondo de la pantalla.



ATLANTIS

Las profundidades submarinas no conceden ni un minuto de descanso al pobre Porky.

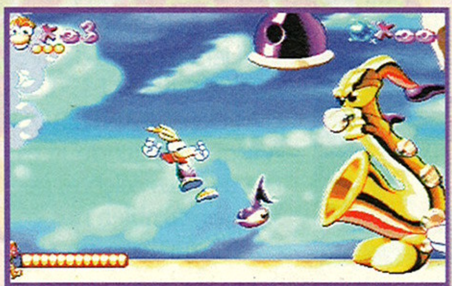







En las fases, además de buscar la salida, deberemos rescatar a un número determinado de amigos presos. Cuantos más liberemos, mayor porcentaje de juego completado obtendremos.





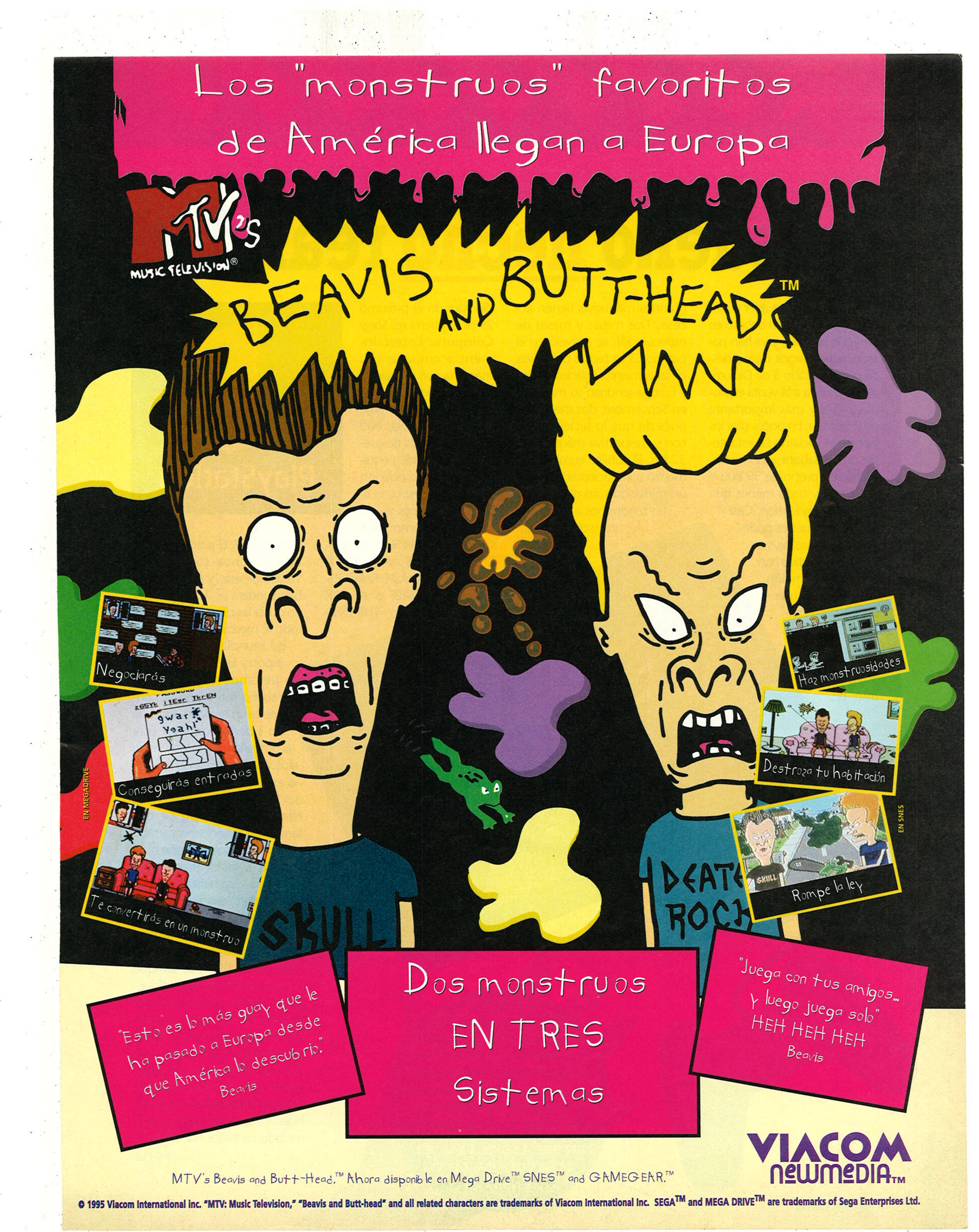


RAYMAN

Hace unos meses os mostramos las primeras imágenes de **RAYMAN**. Las cosas han cambiado mucho desde entonces y, como la variación final difiere bastante de la *Beta* que observásteis en su momento, aquí tenéis una nueva *preview* del juego acabado totalmente. **RAYMAN** es el primer juego de ***Jaguar*** que utiliza la paleta de 16 millones de colores al completo. Las animaciones se han realizado a 30 *frames* por segundo, superior a las 25 empleadas por **Disney** en sus largometrajes. **RAYMAN** es un plataformas con gran sentido del humor que posee la friolera de sesenta niveles distintos, *Battery Backup* para tres partidas y los escenarios más coloristas que jamás se han visto en un juego de lataformas. **Ubi Soft** nos asegura que sus programadores han utilizado los 65.536 colores simultáneos del *hardware* de ***Jaguar***. **RAYMAN** supone todo un acontecimiento del que os mantendremos informados en próximos números

THE PUNISHER





Los "monstruos" favoritos de América llegan a Europa
MTV's MUSIC TELEVISION®
BEAVIS AND BUTT-HEAD™
Negociarás
Conseguirás entradas
Te convertirás en un monstruo
EN MEGADRIVE
Haz monstruosidades
Destroza tu habitación
Rompe la ley
EN SNES
SKULL
DEATH ROCK
"Esto es lo más guay que le ha pasado a Europa desde que América lo descubrió."
Beavis
Dos monstruos EN TRES Sistemas
"Juega con tus amigos... y luego juega solo" HEH HEH HEH
Beavis
VIACOM NEWMEDIA™
MTV's Beavis and Butt-Head.™ Ahora disponible en Mega Drive™ SNES™ and GAMEGEAR.™
© 1995 Viacom International inc. "MTV: Music Television," "Beavis and Butt-head" and all related characters are trademarks of Viacom International Inc. SEGA™ and MEGA DRIVE™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

Un sueño hecho realidad

Parece que fue ayer cuando *PlayStation* debutó en territorio japonés, y ya han pasado nueve largos meses desde que el pasado 3 de Diciembre se pusiera a la venta el producto **Sony** más importante de la década. En pocos días los japoneses vaciaron las estanterías de **Akihabara** adquiriendo, al módico precio de 39.800 ¥ nada más y nada menos que 300.000 *PlayStation*. Casi un año después os podemos decir que las ventas de *PlayStation* han superado el millón de unidades, y que el *software* alcanza los cinco millones, un auténtico logro al que sólo las grandes máquinas tienen acceso. Tras meses y meses de especulación se desveló en el pasado **E3** las fechas definitivas de lanzamiento. Estados unidos y Europa tendrían su máquina en Septiembre, dos meses depués de que lo hiciera **Sega** con su respectiva máquina de *32 bits*. El público europeo comenzó a impacientarse y, tras un merecido sufrimiento, por fin tendremos acceso a la consola soñada por medio mundo el próximo 29 de Septiembre. **Sony Computer Entertainment** acompañará su máquina con el mejor y mayor catálogo de *software* jamás disponible para una consola, 400 desarrolladores de juegos no se pueden equivocar, debutando en nuestras fronteras con títulos tan clásicos y emblemáticos como: RIDGE RACER, TOH SHIN DEN, 3-D LEMMINGS, WIPE OUT, JUMPING FLASH, RAPID RELOAD o KILEAK THE DNA IMPERATIVE. El precio de estos títulos nunca superará las 10.000 pesetas, y el precio más bajo rondará las 7.900 pesetas, sin duda las cifras más bajas de todo el mercado del videojuego mundial, exceptuando Japón y Estados Unidos. Esperemos que este gran sueño monetario se convierta en realidad. Otro de los buenos detalles que acompaña a *PlayStation* es la filosofía de orientar su máquina exclusivamente al mundo del videojuego, como hará **Nintendo** con ***Ultra 64***, evitando ese innecesario camino para una consola llamado multimedia. El factor precio también dará que hablar, porque *PlayStation* se presenta en el mercado con un precio bastante más económico que el de su rival ***Saturn***, y que se situará en 59.995 pts, aunque en esta ocasión no incluirá juego de regalo. En resumen, ha llegado el momento de abrir nuestros ojos al futuro, y *PlayStation* aúna cualidades más que suficientes para encumbrarse a los primeros puestos. Gloria a *PlayStation* y enhorabuena a los que hayáis encaminado los pasos hacia ella.

THE ELF







• CARACTERISTICAS TECNICAS •

• CPU:
R3000A RISC 32 BITS
VELOCIDAD CPU: 33MHZ
CAPACIDAD DE PROCESO: 30 MIPS
(millones de instrucciones por segundo)

• VELOCIDAD TRANSFERENCIA DEL BUS:
132 Mbits por segundo

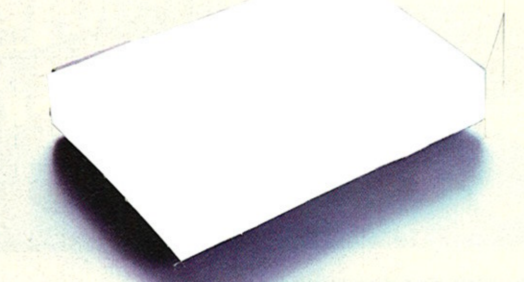
• MEMORIA:
RAM PRINCIPAL: 16 Mbits
VRAM: 8 Mbits
RAM SONIDO: 4 Mbits
BUFFER CD ROM: 256K
ROM: 4 Mbits
MEMORY CARDS: 2x1Mbit de SRAM

• 3D GEOMETRIC ENGINE:
CAPACIDAD DE PROCESO: 66 MIPS
POLIGONOS PLANOS: 1.500.000 polígonos por segundo
POLIGONOS CON TEXTURE MAPPING Y GOURAUD SHADING: 500.000 polígonos por segundo

• DATA ENGINE/PROCESO DE IMAGENES:
CAPACIDAD DE PROCESO: 80 MIPS
COMPATIBILIDAD: JPEG, MPEG1 y ficheros H.261

• GRAFICOS:
PALETA DE COLORES: 16.777.216 millones (24 bits-color real)
RESOLUCION: 256x224 y 640x480
SPRITES: 4000 sprites de 8x8 con scaling y rotación individuales simultáneos y varios planos de scroll. Escenarios vectoriales de fondo creados con 360.000 polígonos por segundo.
VELOCIDAD DE DIBUJO: 18 millones de pixels por segundo.

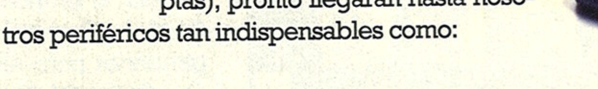
• SONIDO:
ADPCM 16 BIT ESTEREO
CANALES DE SONIDO: 24
FRECUENCIA DE SAMPLEO: 44.1 KHz





• PERIFERICOS •

• CONTROL PAD & MEMORY CARD: Además del *control-pad* para el segundo jugador, que costará unas 4.500 pesetas, y las imprescindibles ***Memory Cards*** de 1Mbit para grabar partidas (no superarán las 3600 ptas), pronto llegarán hasta nosotros periféricos tan indispensables como:



• HEAD TO HEAD LINK UP CABLE: Para disfrutar de partidas simultáneas para dos jugadores, cada uno en un televisor, con dos ***PlayStation*** y con juegos tan sugerentes como DESTRUCTION DERBY, WIPE OUT o los futuros GALAXIAN 3, ACE DRIVER, CYBER COMMANDO o RAVE RACER.

• MOUSE O RATON: Un interesante periférico para juegos como 3-D LEMMINGS, DISCWORLD, STARBLADE ALPHA y otros donde se requiera un preciso y precioso control del cursor. Viene con alfombrilla incluida.

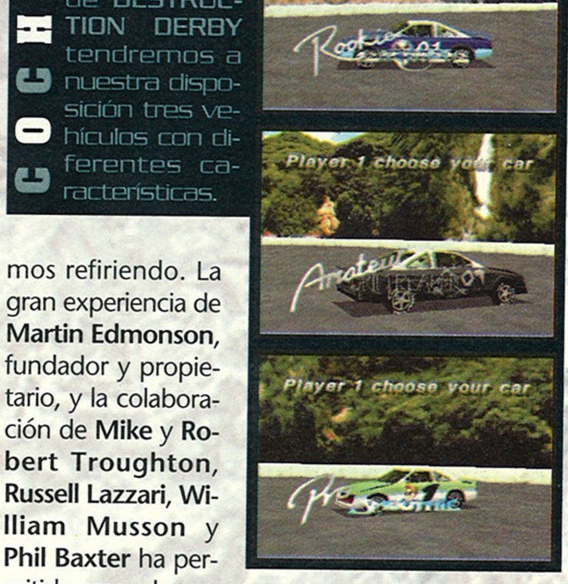


• NEGCON PAD: Este control pad rotativo ha sido creado por **Namco** en exclusiva para juegos de precisión como RIDGE RACER, CYBERSLED, AIR COMBAT, DESTRUCTION DERBY, WIPE OUT e incluso TEKKEN. Su pronunciación correcta es «Neyicon».

• RGB CABLE: Los amantes del *pixel perfect* podrán disfrutar en sus televisores de la máxima calidad gracias al siempre necesario *cable RGB*.

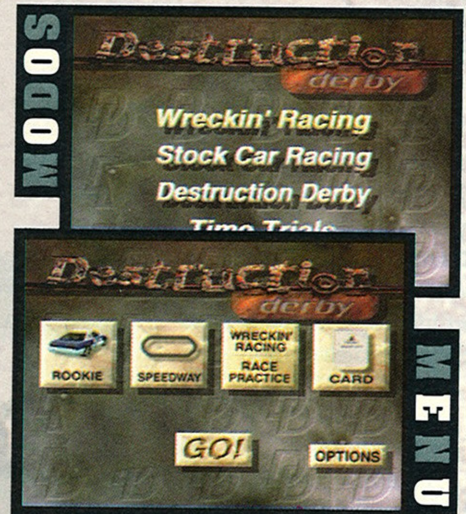
• ASCii PAD: Para expandir las posibilidades de tu *control-pad,* añadiendo *Auto Fire* en todos los botones y *Slow Motion*, **Sony Computer Enterteainment** pondrá a la venta el gigantesco pad de **Ascii**.





COCHES

Para pilotar en los seis arriesgados circuitos de DESTRUCTION DERBY tendremos a nuestra disposición tres vehículos con diferentes características.



MODOS

MENU

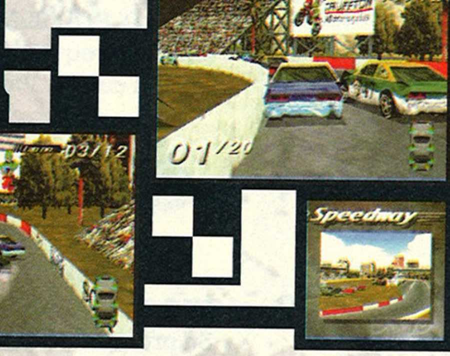
Avalado por los programadores de **Reflections,** y poseedor de unas características técnicas y lúdicas que le sitúan como único en su género, **DESTRUCTION DERBY** es uno de los títulos que mayor expectación creó en el pasado **E3** de **Los Angeles** y que acompañará posiblemente el lanzamiento de ***PlayStation*** en nuestro país y el resto de Europa. El grupo de programación **Reflections** tiene en su haber títulos tan legendarios para ***Amiga*** como la trilogía SHADOW OF THE BEAST, BALLISTIX, AWESOME y BRIAN THE LION. El que haya jugado con alguno de estos magníficos arcades sabrá a lo que nos estamos refiriendo. La gran experiencia de **Martin Edmonson**, fundador y propietario, y la colaboración de **Mike** y **Robert Troughton, Russell Lazzari, William Musson** y **Phil Baxter** ha permitido crear el arcade de coches más impresionante de todos los tiempos. Con tan sólo echar un vistazo a las pantallas os daréis cuenta que estamos ante un juego diferente de todo lo creado hasta ahora. A través de

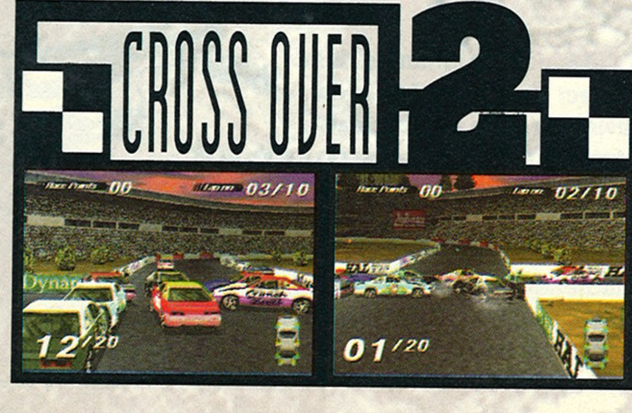


DESTRUCTION DERBY

PlayStation











CAMARA

Una de las grandes novedades de DESTRUCTION DERBY es la posibilidad de editar y hacer nuestra propia película de la cámara y salvarla en *Memory Card.*





La modalidad más divertida de **DESTRUCTION DERBY** nos traslada a un gran circo automovilístico en forma de estadio circular donde nuestro único objetivo será evitar que el coche que pilotamos sea destruido y así convertirnos en campeones.

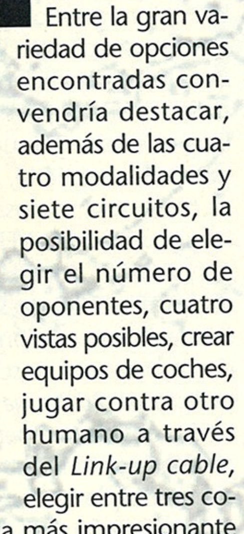
THE BOWL

las cuatro modalidades de juego tendremos acceso a seis circuitos diferentes en los que nuestro objetivo prioritario será evitar que nuestro coche sea destruido por los demás participantes en la carrera.

El realismo y perfección con que **Reflections** ha plasmado las colisiones y abollamientos en la carrocería hacen de **DESTRUCTION DERBY** el juego más realista, divertido, emocionante e increíble de todos los tiempos.

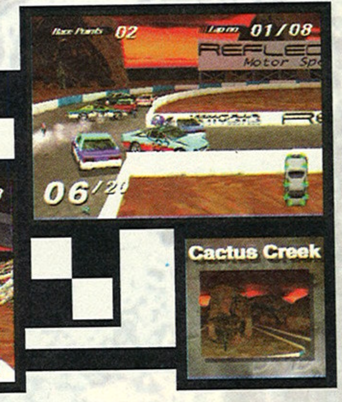
Entre la gran variedad de opciones encontradas convendría destacar, además de las cuatro modalidades y siete circuitos, la posibilidad de elegir el número de oponentes, cuatro vistas posibles, crear equipos de coches, jugar contra otro humano a través del *Link-up cable*, elegir entre tres coches diferentes y, la más impresionante de todas, grabar nuestra carrera en una *Memory Card* para editar y producir una mini-película. Este juego ha nacido para convertirse en clásico y como tal siempre será recordado como uno de los mejores de *PlayStation*. Bravo **Reflections**.

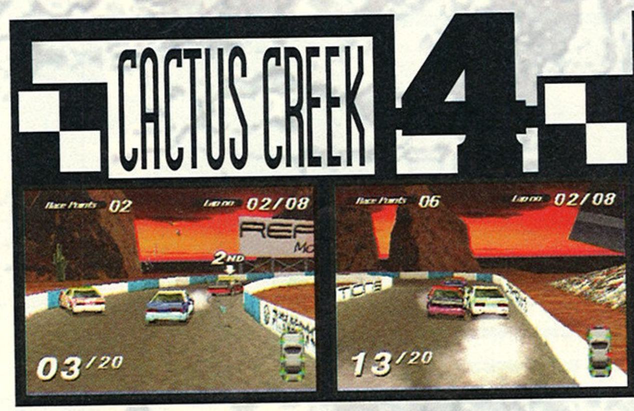
THE ELF



VISTAS

















WIPE OUT



Los seis primeros circuitos de WIPE OUT reciben nombres tan exóticos como Arridos, Silver Stream, Altima, Karbonis, Korodera o Terramax. La perfecta realización gráfica y los exóticos trazados de cada uno convertirán a WIPE OUT en otro de los grandes clásicos de PlayStation.



La *intro* de WIPE OUT es una pequeña muestra de lo que Jim Bowers y compañía son capaces de hacer.

El otro gran plato fuerte que nos tiene preparado la factoría de **Liverpool** para el lanzamiento de ***PlayStation*** recibe el nombre de **WIPE OUT**. Para que os hagáis una idea de las cualidades de este título, se podría decir que es como una sabrosa mezcla del popular y veterano POWERDROME para ***Amiga*** y ***Atari ST***, CRASH´N BURN de ***3DO*** y el genial F-ZERO de ***SNES*** pero elevada a su máxima expresión. La increíble suavidad con la que transcurre la acción (nunca baja de 30 *frames* por segundo) ha hecho posible una perfecta formación del escenario ante nuestros ojos. Para recrear este arcade futurista basado en la imaginaria F-3600 Anti Gravity Racing League, **Jim Bowers**, el máximo responsable del apartado gráfico, ha creado maquetas de las naves que después han sido convertidas a **Silicon Graphics** con **SoftImage**. Una vez hecho esto se han adaptado al *hardware* de **PlayStation.** El resultado final han sido ocho naves de espléndido diseño que podremos elegir

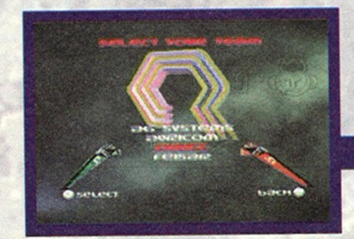


AG Systems, Auricom, Direx y Feisar son los cuatro equipos, cada uno de ellos con dos naves, que encontramos en WIPE OUT. La realización de logotipos y distintivos de cada *sponsor* ha corrido a cargo de The Designers Republic.









TEAMS



ELECCION

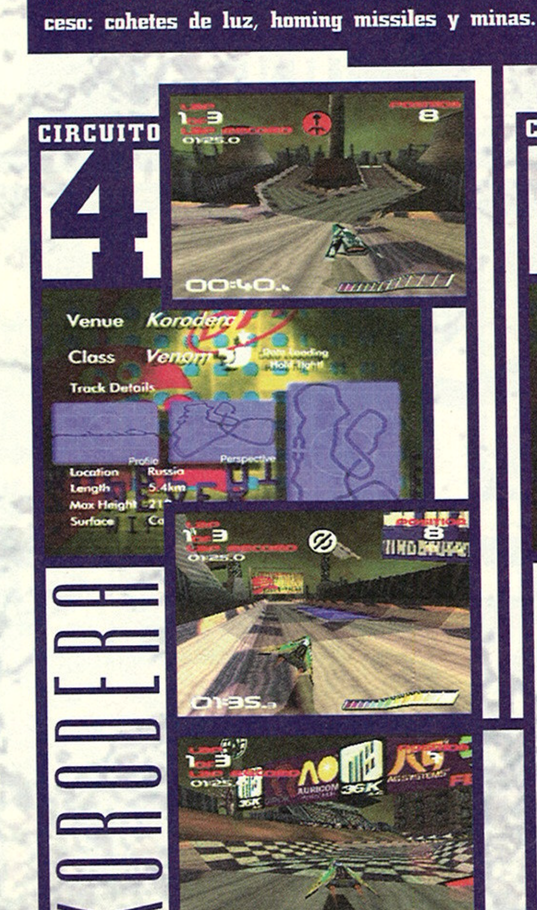
al comienzo del juego. **WIPE OUT** posee seis circuitos iniciales, dos vistas diferentes para pilotar la nave, un amplio armamento y cuatro modos de juego: Champioship, Single Race, Time Trial y el inevitable Head to Head para dos jugadores simultáneos. Para que os hagáis una idea de la calidad gráfica de **WIPE OUT,** os diremos que **MGM Pictures** quedó tan impresionada al ver el juego que ha incluido en su película **Hackers** secuencias renderizadas del mismo.

THE ELF

AUDIO MODE

MEMORY CARD

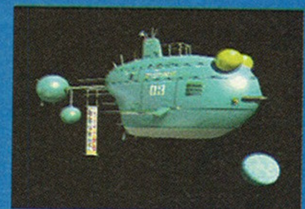
En cada circuito haremos frente a otros siete adversarios. Para quedar en primera posición tendremos que conocer a fondo el circuito y utilizar a la perfección el variado armamento, nueve ingenios destructivos, al que tenemos acceso: cohetes de luz, homing missiles y minas.





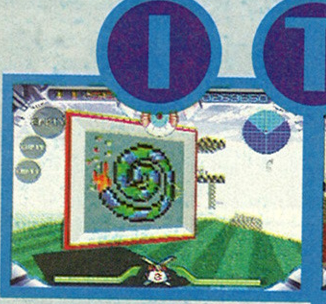





Una de las grandes preocupaciones de **Sony** al plantearse la creación de ***PlayStation*** era la inexistencia de un grupo de programación propio que pudiera desarrollar juegos de calidad que acompañaran a la máquina. Con el paso del tiempo se creó **Sony Computer Entertainment**, y los primeros detalles de calidad aparecieron con títulos como MOTOR TOON GP, GUNNERS HEAVEN o el juego que nos ocupa y preocupa, **JUMPING FLASH.** Los orígenes del conejo-robot que protagoniza este juego se remontan a las primeras *demos* de ***PlayStation***, donde se podían observar las cualidades innatas de la máquina a la hora de gestionar entornos tridimensionales. En ese momento nuestro **JUMPING FLASH** se llamaba SPRING MAN, y sólo era un mero ejemplo de virtuosismo gráfico. Los programadores de **SCE** no dejaron escapar la ocasión y poco a poco comenzaron a dar forma a uno de los arcades de plataformas más impactante, divertido y jugable de todos los tiempos. **JUMPING FLASH** combina la espectacularidad gráfica de los polígonos y el **texture mapping** con el género más clásico del videojuego, dando como resultado una gratificante e inolvidable experien-

ITEMS





Repartidos por el escenario encontraréis todo tipo de items: zanahorias que recuperarán parte o el total de la energía, armas especiales, claquetas que paran el tiempo, cápsulas idiotizantes y las necesarias vidas extra.





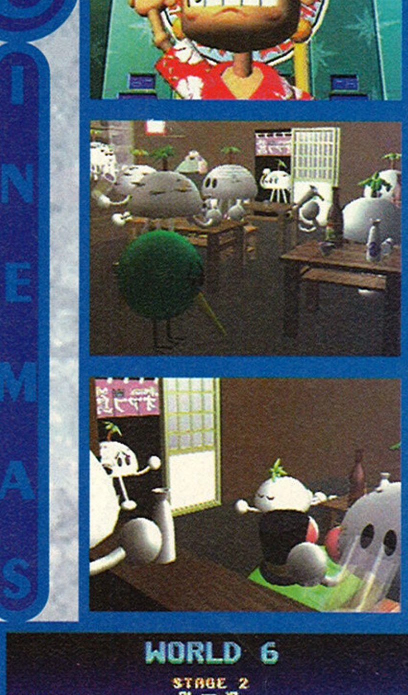












cia. La perfecta sensación de saltar a muchos metros de altura de plataforma en plataforma ha sido fielmente recogida en el juego produciéndonos en más de una ocasión auténtica sensación de vértigo y mareo. **JUMPING FLASH** está dividido en seis mundos con tres fases en cada uno de ellos. En la tercera fase de cada mundo os espera un gigantesco *Final Boss* en forma de dragón, escorpión, payaso de la tercera edad o tortuga blindada y equipada con todo tipo de misiles tierra-aire. Los programadores de **SCE** tampoco se han olvidado de incluir una banda sonora de gran calidad, trepidantes fases de bonus, *intros* y cinemas con gran sentido del humor y el siempre divertido *Time Attack*.

THE ELF

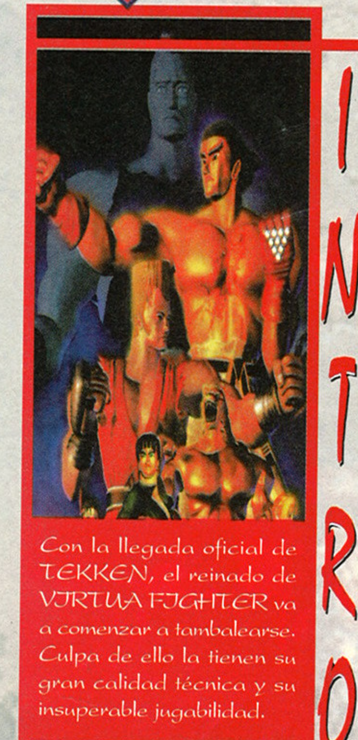






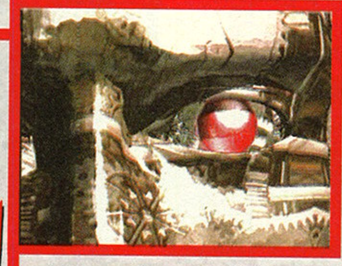






Con la llegada oficial de TEKKEN, el reinado de VIRTUA FIGHTER va a comenzar a tambalearse. Culpa de ello la tienen su gran calidad técnica y su insuperable jugabilidad.

INTRO

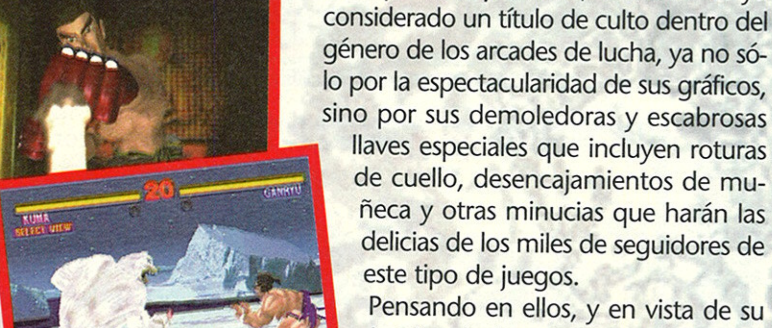


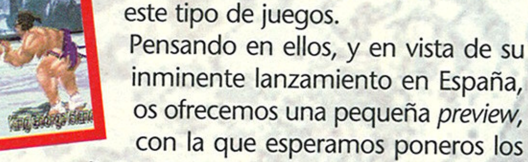
















Dispuesta a dar el gran campanazo, **Sony** va a acompañar el ansiado lanzamiento de su ***PlayStation*** en toda Europa con una selección de los mejores juegos producidos hasta el momento para esta consola, entre los que se encuentran joyas como RIDGE RACER, TOH SHIN DEN, MOTOR TOON G.P. y este genial **TEKKEN**. Sí amigos, la maravilla de **Namco**, el juego de lucha vectorial más espectacular de todos los tiempos, desembarcará en España junto a ***PlayStation*** para demostrar de una vez por todas que las comparaciones con VIRTUA FIGHTER carecen de todo fundamento. Arropado por su éxito mundial tanto en recreativas como en su adaptación para ***PlayStation***, **TEKKEN** es ya considerado un título de culto dentro del género de los arcades de lucha, ya no sólo por la espectacularidad de sus gráficos, sino por sus demoledoras y escabrosas llaves especiales que incluyen roturas de cuello, desencajamientos de muñeca y otras minucias que harán las delicias de los miles de seguidores de este tipo de juegos.

Pensando en ellos, y en vista de su inminente lanzamiento en España, os ofrecemos una pequeña *preview*, con la que esperamos poneros los dientes largos, y en las que os ofrecemos imágenes inéditas de los nueve luchadores ocultos. Si recordáis la interesante *preview* de nuestro bien amado director en funciones **The Elf** (gran faro de sabiduría que ilumina nuestras adolescentes mentes), sólo se podía acceder a éstos tras haber acabado el juego con el personaje correspondiente. Pues bien, con mucho valor, ganas y un ***Action Replay*** hemos podido encontrarlos a todos, desde el enorme oso Kuma hasta el pizpireto Wang (una abuelo camboyano dotado de una incomprensible agilidad y unas milagrosas alpargatas de esparto), pasando por Anna, hermana de Nina y













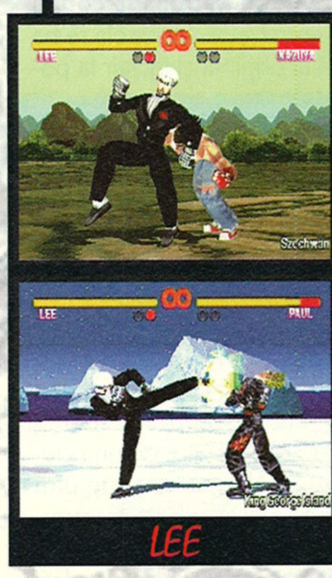
una de los luchadores mas completos de todo el juego.
Si el gran jugón del cielo lo quiere, el mes que viene os ofreceremos la ansiada *review* de este grandísimo juego, en el que revelaremos sus secretos mas íntimos, os enseñaremos las llaves más demoledoras y mostrará sin tapujos, cara a cara, las desvergüenzas de Heihachi, el luchador enigmático e imbatible de **TEKKEN**.
Hasta entonces, esperamos que disfrutéis con las imágenes de estos nueve luchadores, que junto a los nueve anteriores, hacen de **TEKKEN** uno de los arcades de lucha más completos de la historia. Este juego se convertirá por derecho propio en la perla más codiciada por todos los futuros usuarios de *PlayStation*.

NEMESIS

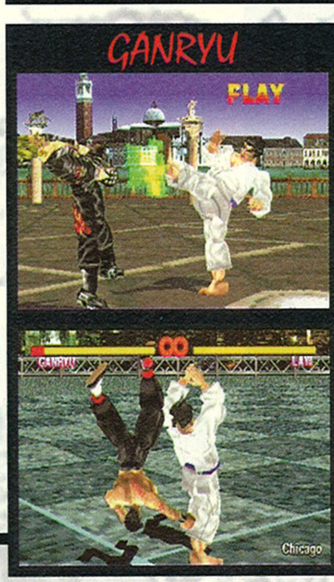
TEKKEN LUCHADORES



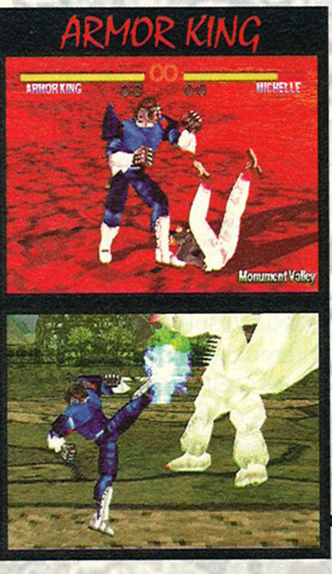










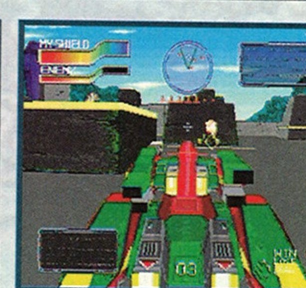






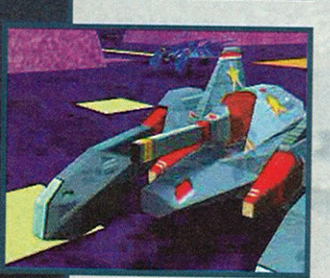










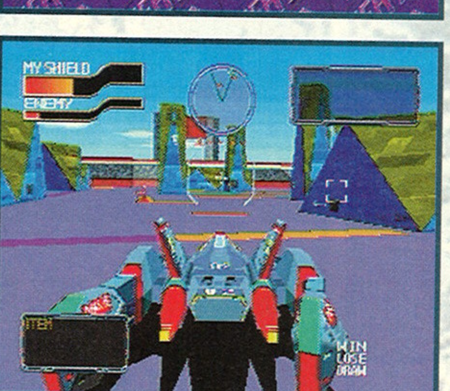


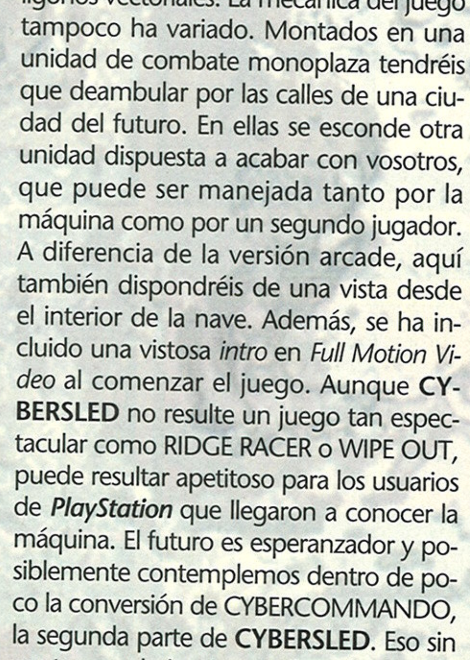
Namco está copando el catálogo de *PlayStation* basándose, especialmente, en la conversión de los títulos que la hicieron triunfar en las salas recreativas. Basta con echar un vistazo a lanzamientos del calibre de RIDGE RACER o TEKKEN. Este es el caso de una *coin-op* del año 1993 que no obtuvo una gran repercusión en nuestro país. Se llamaba **CYBERSLED** y fue desarrollada con el *System 21*. La entrega para consola se ha mantenido fiel al original al incluir la posibilidad de jugar sin texturas en los polígonos vectoriales. La mecánica del juego tampoco ha variado. Montados en una unidad de combate monoplaza tendréis que deambular por las calles de una ciudad del futuro. En ellas se esconde otra unidad dispuesta a acabar con vosotros, que puede ser manejada tanto por la máquina como por un segundo jugador. A diferencia de la versión arcade, aquí también dispondréis de una vista desde el interior de la nave. Además, se ha incluido una vistosa *intro* en *Full Motion Video* al comenzar el juego. Aunque **CYBERSLED** no resulte un juego tan espectacular como RIDGE RACER o WIPE OUT, puede resultar apetitoso para los usuarios de *PlayStation* que llegaron a conocer la máquina. El futuro es esperanzador y posiblemente contemplemos dentro de poco la conversión de CYBERCOMMANDO, la segunda parte de **CYBERSLED**. Eso sin contar con la inminente llegada de ACE DRIVER, GALAXIAN 3 y RAVE RACER.

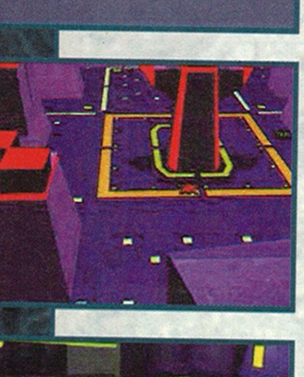
R. DREAMER









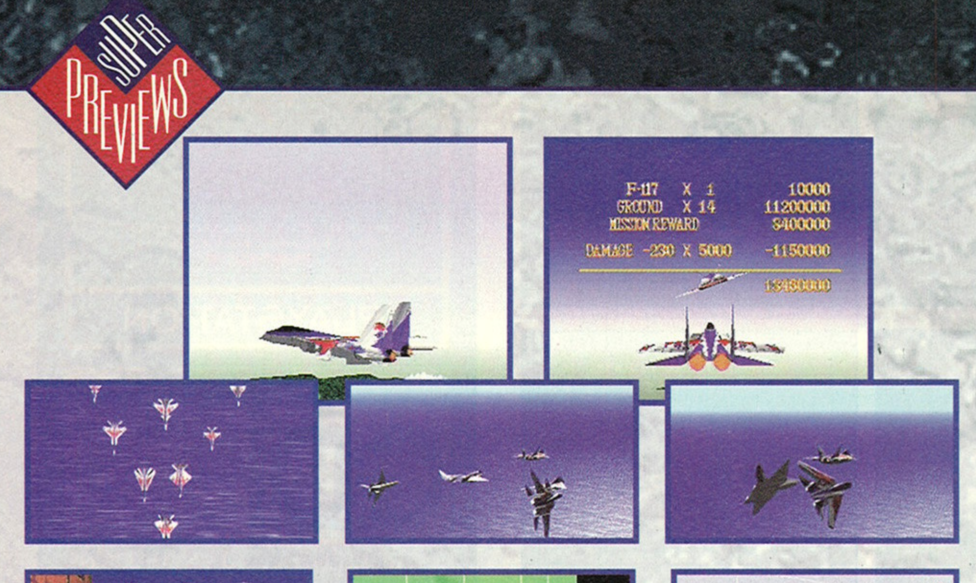






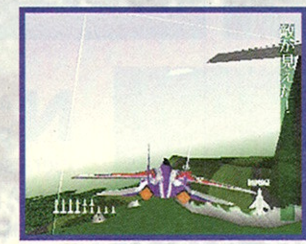















AIR COMBAT



Aunque **AIR COMBAT** tiene toda la pinta de ser un simulador de vuelo, realmente se trata de un *shoot 'em-up* con todas las de la ley, de una belleza gráfica y una suavidad increíble. Basado en las *coin-op* AIR COMBAT y AIR COMBAT 22, **ACE COMBAT** (el nombre del juego en Japón) ha añadido diversos elementos que le diferencian de ambas máquinas. Con el dinero obtenido durante las misiones podréis elegir, entre un catálogo de 16 aviones, el que mejor se adapte a vuestros gustos y exigencias de la misión. También es posible elegir un compañero de viaje. Además de los daños recibidos, tanto por las fuerzas aéreas enemigas como por el fuego antiaéreo terrestre, tenéis un tiempo determinado para cumplir cada misión. Esto significa que tendréis que echar un vistazo al fuel de vez en cuando. Con un total de 17 misiones en las que deberéis destruir tanto objetivos terrestres como aéreos, los programadores de **Namco** nos demuestran lo que son capaces de hacer con una ***PlayStation*** manejando entornos vectoriales en 3D.

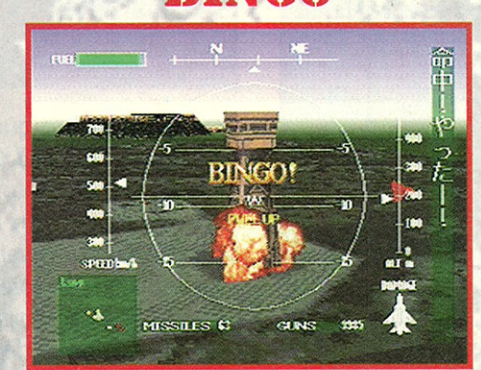
R. DREAMER

DOS JUGADORES



La modalidad para dos jugadores pondrá a prueba vuestros reflejos al competir contra otro piloto humano.

BINGO



El premio a vuestra puntería será recompensado con un descanso antes de comenzar otra misión.

TIENDA

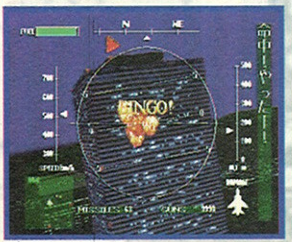
Podréis encontrar hasta 16 modelos diferentes en vuestra base de operaciones.





Todos los aviones de este catálogo están basados en modelos reales.

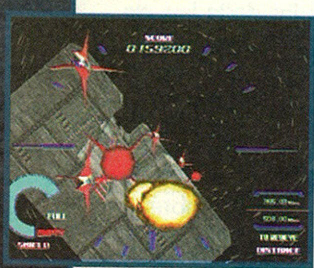


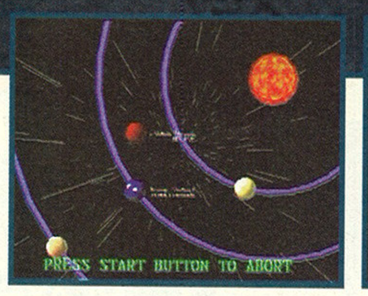





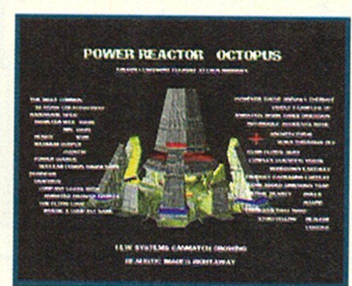


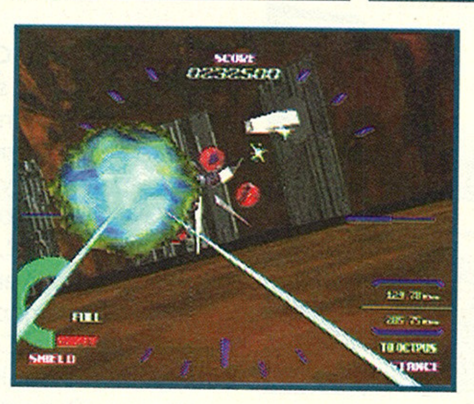












STARBLADE ALPHA



Nada menos que cuatro años han pasado desde que **STARBLADE** hiciera su aparición en los salones recreativos. A pesar de que ahora se queda algo desfasada frente a otras recreativas de **Namco**, **STARBLADE** y el ***System 21*** (el «motor» que gestionaba semejante bestia) supusieron en su momento toda una revolución tecnológica, equiparable a la de RIDGE RACER, TEKKEN y el ***System 22***.





JEFE FINAL 1



JEFE FINAL 2





MODALIDADES



En el espacio nadie puede oir tus gritos...pero si los de tus enemigos, saltando por los aires como liebres.



Tras el descalabro que supuso la pésima adaptación a ***Mega CD***, **Namco** ha hecho por fín justicia con esta gran máquina y, aprovechando la reciente conversión a ***3DO***, ha convertido **STARBLADE** a ***PlayStation*** en una versión muy especial, que incluye la posibilidad de elegir entre la versión original de la máquina y otra mas moderna, que hace uso del *Texture Mapping* para mejorar los gráficos. Por lo demás, todo permanece inalterable en este legendario *shoot´em-up*, cuyos escenarios y situaciones nos trasladarán al espacio del siglo XXI en plena guerra espacial, gracias a su espectacular perspectiva en primera persona. El próximo mes os brindaremos una exhaustiva *review* de esta auténtica joya de la historia de los matamarcianos.



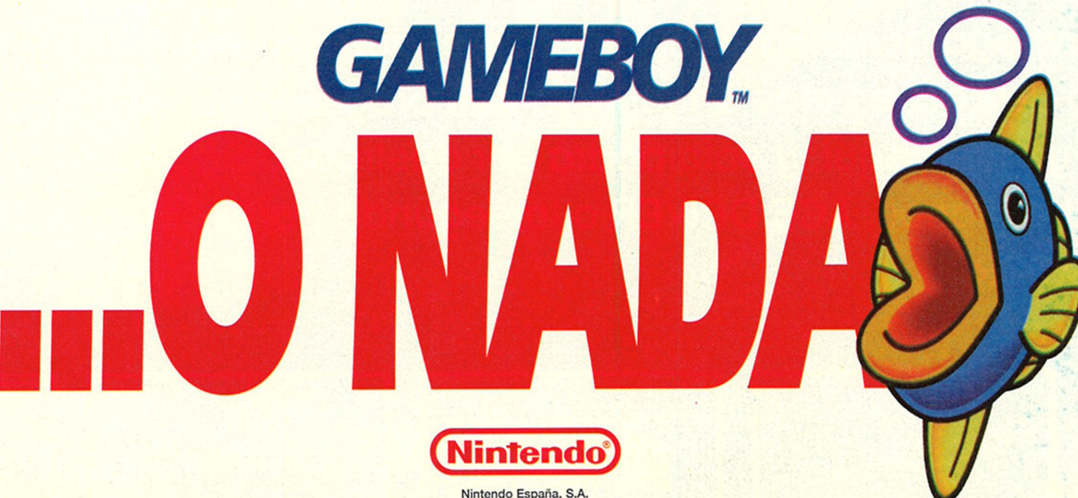


STANLEY **NEMESIS** & *OLIVER* **R.DREAMER**

AQUÍ, EL QUE NO CORRE, VUELA

KIRBY HA VUELTO DEVORANDOLO TODO, POR TIERRA, MAR Y AIRE. Y SE HA TRAIDO A SUS **3 MEJORES AMIGOS**: EL HAMSTER RICK, EL PEZ KINE Y EL BUHO COO. ELLOS LE AYUDARAN A VENCER AL DESPIADADO DARK MATTER Y A RECUPERAR EL ARCO IRIS QUE LES LLEVARA A DREAM LAND.

! NO TE QUEDES AHI PARADO Y CORRE A COMPRARTELO... O MEJOR, VUELA !



Nintendo®

Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid

Club Nintendo® ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44

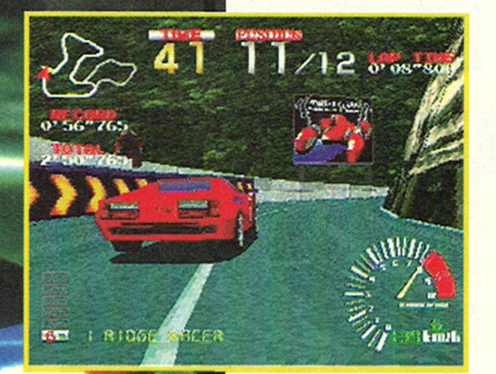
Solero&Solero


RIDGE RACER
Ridge Racer
UNA LEYENDA SOBRE RUEDAS
Nueve meses después del brillante debut de RIDGE RACER en Japón, por fin llega al mercado europeo la esperada versión PAL. El juego de coches más brillante jamás programado para una consola ya está aquí, y sólo podrá ser destronado por sus aventajados hermanos, ACE DRIVER o la segunda parte del mito, RAVE RACER.
NAMCO
3
GALAXIAN3
namco
GALAGA

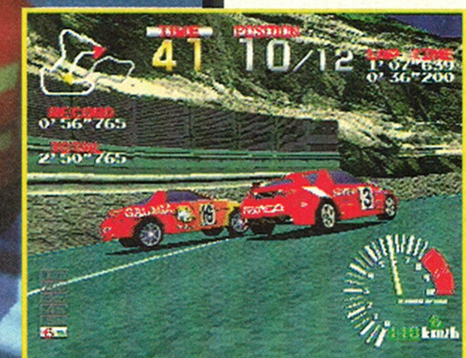


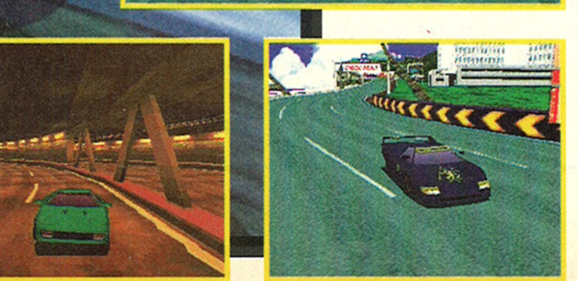




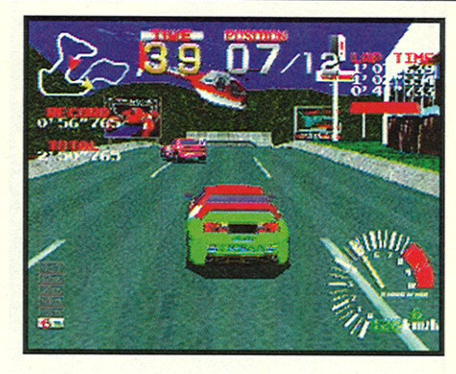








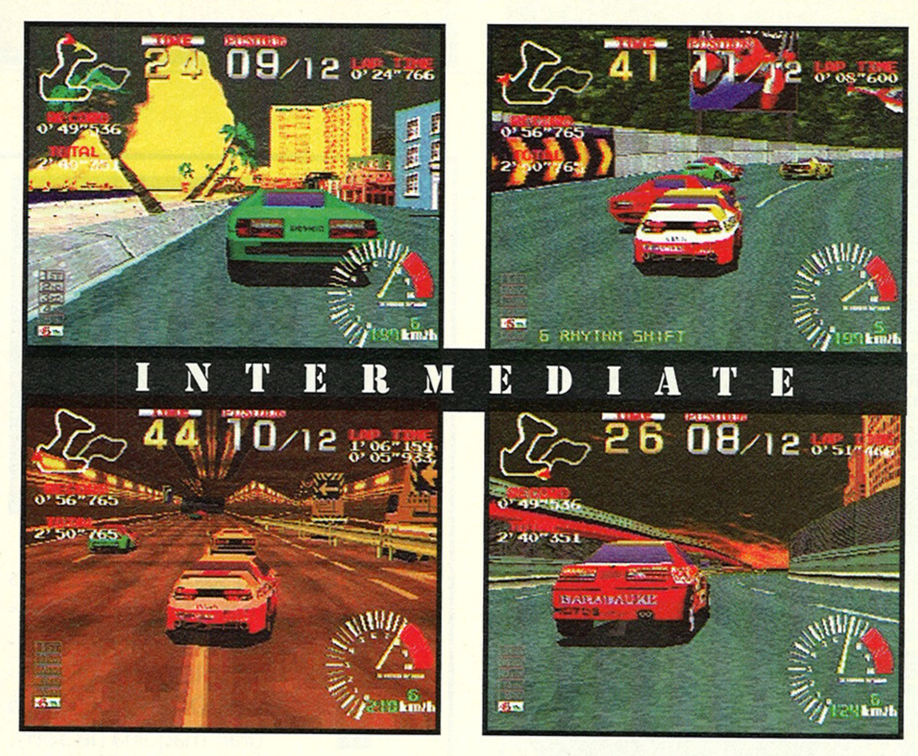


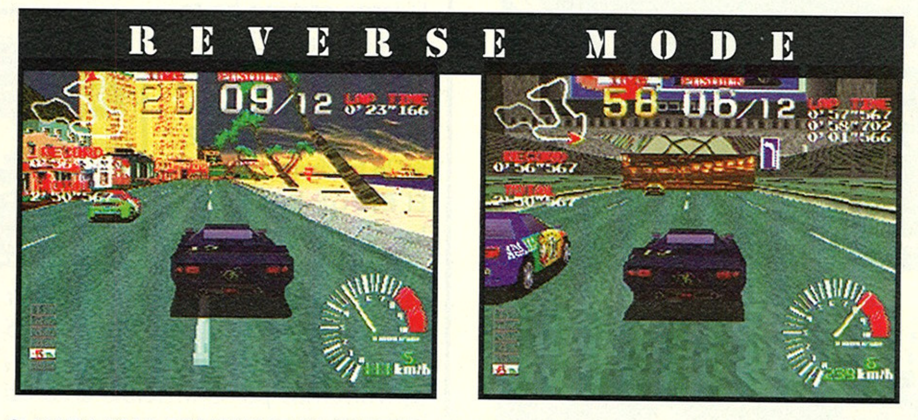


Tan sólo necesitaron seis meses los programadores de **Namco** para recrear la mítica recreativa **RIDGE RACER** en la gran máquina de **Sony.** El largo camino hasta aquí no fué fácil, y las increíbles prestaciones de la recreativa original, puro ***System 22***, así lo hacían presagiar. El **RIDGE RACER** de los salones recreativos que todos conocemos estaba perfectamente orquestado por la potente *CPU TR3* de *32 bits* a *25 Mhz* del ***System 22,*** que permitía desenvolvernos por el increíble entorno *3D* a 60 *frames* por segundo y con 32.768 colores en pantalla. Cuando **Namco** comenzó a trabajar sobre el *hardware* de ***PlayStation*** prometió una fiel conversión del original, y así ha sido. **RIDGE RACER** de ***PlayStation*** es un copia casi exacta del original que sólo ha visto disminuir sus *frames* por segundo a 30 y la resolución de las texturas, una obra maestra de ingeniería. La sensación de pilotar un potente vehículo por el sinuoso circuito urbano no difiere lo más mínimo respecto al modelo real, y tardaréis unos minutos en adecuar vuestros sentidos a las potentes cualidades de ***PlayStation***. Todo es tan real, rápido y perfecto que instinti-









SI NADA MAS COMENZAR LA CARRERA DAMOS MEDIA VUELTA Y NOS DIRIGIMOS RAUDOS Y VELOCES CONTRA EL SOLIDO MURO DE CONTENCION QUE HAY TRAS LA LINEA DE SALIDA, ACCEDEREMOS AL FAMOSO CIRCUITO *REVERSE.*

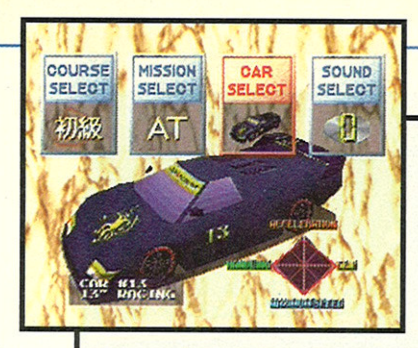




vamente os buscaréis en el bolsillo alguna que otra moneda para continuar la partida. **Namco** no se ha conformado con incluir las sabrosas opciones de **Ridge Racer para recreativa,** y en esta versión doméstica han añadido 13 coches, dos vistas diferentes, ocho modalidades de juego, y un panel de video coronando la entrada del primer túnel similar al utilizado en **RIDGE RACER 2** (no confundir este último con RAVE RACER). **RIDGE RACER** es un auténtico lujo al alcance de los privilegiados usuarios de esta máquina, que aterrizará a finales de Septiembre en España y que está llevándose a medio mundo de calle. Más de un millón de consolas y más de cinco millones de juegos vendidos así lo avalan.

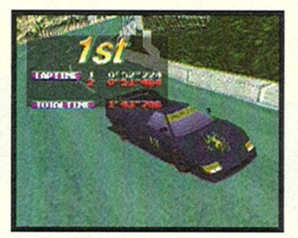
THE ELF





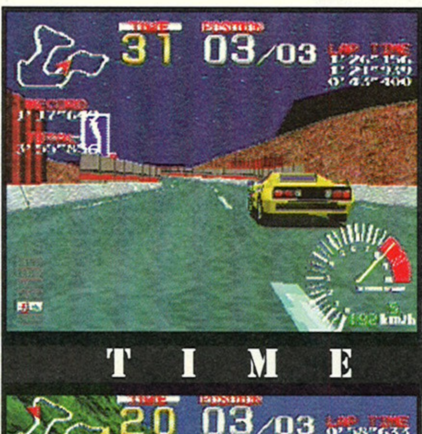
AQUI TENEIS UNAS PANTALLAS DEL COCHE MAS BUSCADO DEL MUNDO DEL VIDEOJUEGO. EL PROTOTIPO NUMERO TRECE POSEE LAS CARACTERISTIAS TECNICAS MAS IMPRESIONANTES DE TODO EL CATALOGO AUTOMOVILISTICO DE **RIDGE RACER**. ES EL VEHICULO IDEAL PARA PULVERIZAR TODOS LOS RECORDS OBTENIDOS ANTERIORMENTE.















NAMCO
NAMCO
MEGAS ◆ CD ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ TIEMPO LIMITADO
CIRCUITOS ◆ 1
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ MEMORY CARD

GRAFICOS 95

▲ La calidad gráfica de la máquina recreativa ha sido perfectamente recreada. El Texture Mapping y el Gouraud Shading son impecables.

MUSICA 93

▲ Además de esa impresionante melodía llamada RIDGE RACER, se han incluido en esta ocasión seis nuevas composiciones vertiginosas.

SONIDO FX 92

▲ Todo el FX del original es ejecutado por el potente chip de sonido de PlayStation. Voces, frenazos, colisiones, y demás sonidos son perfectos.

JUGABILIDAD 95

▲ El control es perfecto en la vista interna, y las novedades incluidas en la versión PlayStation convierten a RIDGE RACER en la esencia de la diversión.

GLOBAL 94

Tan sólo seis meses ha necesitado Namco para crear una copia exacta de su mejor recreativa en PlayStation. RIDGE RACER es la conversión de coin-op mejor realizada de todos los tiempos. Estamos ante un juego que justifica por sí solo la compra de una PlayStation, y que se convertirá con el paso del tiempo en el símbolo emblemático de la máquina de Sony.

Toh Shin Den

Seguro que al ver estas páginas más de uno de vosotros habrá saltado de rabia e indignación en su butaca al comprobar que comentamos de nuevo el TOH SHIN DEN. Pero no, no se trata de un error de imprenta, ni que el director estuviera borracho la noche de cierre y se confundiera de páginas, ni por vagancia ni nada de eso. Simplemente hemos querido revisar de nuevo este gran título, uno de los mejores juegos de lucha jamás creados, con motivo de su lanzamiento oficial en España, junto con el resto de títulos para *PlayStation*.

Con motivo del lanzamiento europeo de **BATTLE ARENA TOH SHIN DEN** (nombre definitivo de la versión occidental) ofrecemos una segunda aproximación a uno de los arcades de lucha más completos y espectaculares del mercado. A pesar de que **TOH SHIN DEN** apareció en el mercado japonés hace ya unos cuantos meses, algunas de sus mejores cualidades todavía no han logrado ser superadas por lanzamientos posteriores. Podríamos hablar de muchos factores que lo hacen inigulable, como el hecho de ser el único arcade de lucha vectorial que dispone de magias tipo STREET FIGHTER 2, o que es el único que tiene más de 40 combinaciones de control diferentes. Son muchas las cualidades de este juego, pero sólo una destaca sobre las demás: la libertad que otorga al usuario. Por mucho que nos «vendan la burra», la saga VIRTUA FIGHTER y sus compadres siempre mantienen en el momento de luchar una férrea perspectiva en 2D. Sí es cierto, luego los personajes cambian de posición, y se mueven por todo el escenario...pero siempre se acaba luchando desde la vista que desea la computadora. TEKKEN puso algo de remedio a esto incluyendo tres vistas distintas, pero no ha sido suficiente para eclipsar al modo *Yourself* de **TOH SHIN DEN**. Imagina por un momento un arcade de lucha vectorial en el que no sólo podrás moverte por todo el escenario, sino que puedes adoptar infinitos planos de cámara distintos en cual-

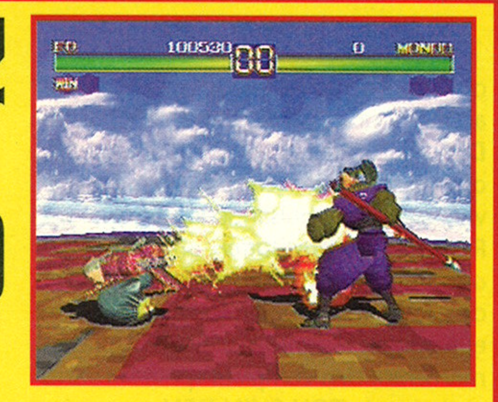






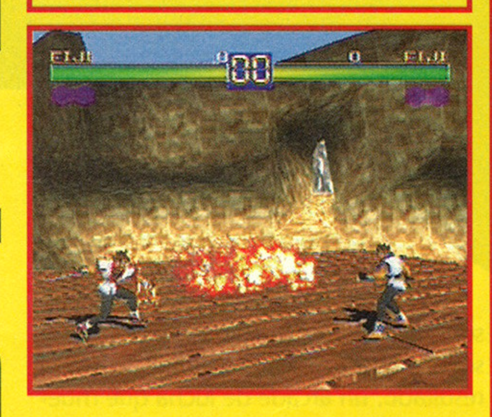


DESPERATION





En **TOH SHIN DEN**, cada luchador dispone de unos golpes especiales de demoledores efectos, llamados ***Desperation Moves***. Algo así como los ***Fatalities*** de **MORTAL KOMBAT**, pero que a diferencia de éstos se pueden ejecutar en cualquier momento del combate. Para ejecutarlos, debéis seguir los siguientes movimientos:



EIJI: ....↑↓↑↓→←→←▲●
KAVIN:..................→↘↓←→←●X
SOFIA: ....↘↓↙↓↘←→↓▲●
RUN SO:...... ↗↑↖←↙→←↓▲●
FO:..................X■▲●←→←→▲●
MONDO:...............→↗↑↖←→▲●
DUKE: .... ↘↓↙↓↘↓←→■▲
ELLIS:↘↓↙↓↘↓←→↘↓↙↓↘▲●
GAIA: ....↘↓↙←↙↓↘←→▲●

LUCHADORES

ELLIS



EIJI



FO



KAYIN



LUCHADORES

La espectacularidad gráfica del juego alcanza todos los niveles, desde las vistas hasta el diseño global.

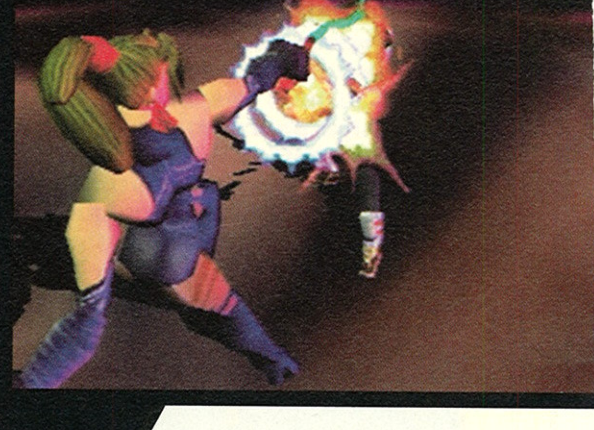
MONDO

DUKE

RUNGO

SOFIA

quier momento del juego, sin detener la acción ni un instante. Eso es **TOH SHIN DEN**, la técnica al servicio del jugador, que puede definir en todo momento la vista del juego, pulsando los botones L y R del pad de ***PlayStation***, añadiendo *zooms*, *travelings* y todos los movimientos de cámara que puedas imaginar sin que el juego se resienta por ello en ningún momento. Una completa «pasada» visual exclusiva de **TOH SHIN DEN** y que ninguno de sus competidores ha logrado copiar. Los responsables de crear esta maravilla gráfica no han sido otros que **Takara**, unos viejos conocidos para los usuarios de **Sega** y **Nintendo**. Hasta hace seis meses era sólo famosa por sus innumerables adaptaciones para ***Mega Drive*** y ***Super Nintendo*** de éxitos de ***Neo Geo***, como SAMU-



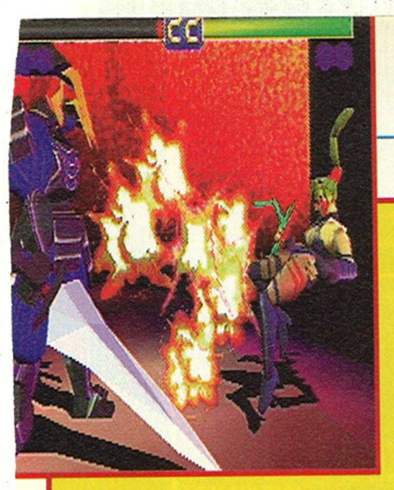
RAI SHODOWN o KING OF THE MONSTERS. A más de uno le sorprendió la noticia de que esta compañía, considerada por muchos como «del montón» fuera a diseñar un *beat´em-up* para ***PlayStation***, y seguro que a muchos más les alucinó el resultado: un arcade de lucha que mueve 90.000 polígonos por segundo, que usa el *texture mapping* como nadie (creando desde los remaches de un pantalón hasta las mas diversas expresiones en las caras de los luchadores) y que recoge las mejores esencias de los clásicos de este género como STREET FIGHTER o SAMURAI SHODOWN.

Un extraordinario título que, junto a TEKKEN, forma la pareja de lucha tridimensional mejor de todos los tiempos.

NEMESIS.











GAIA, LA BESTIA PARDA



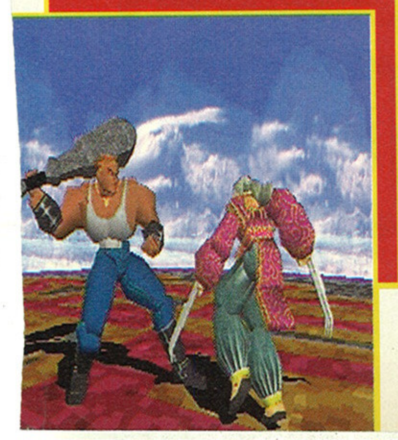
FIREHEAD: ↓ ↘ → + ▲
BLUEBALL: → ↓ ↘ + ▲
HURRICANE: ↓ ↙ ← ●
FURY: → ↘ ↓ ↙ ← → + ▲

Conocido por su ferocidad sin límites, y su insana costumbre de ingerir yogures caducados, Gaia es el jefazo final de TOH SHIN DEN (aunque conocemos de la existencia de otro luchador secreto de nombre Sho). Para poder jugar con él, debes seguir los siguientes pasos: en el preciso instante en que va apareciendo el menú, pulsa ABAJO, ABAJO-DERECHA y DERECHA (el *hadoken* de STREET FIGHTER II). Oirás la palabra «FIGHT» y las letras del menú se tornarán rojas. Ahora, sitúa la elección de personaje en Eiji y pulsa ARRIBA y START. Gaia será tuyo. Estos son sus golpes y movimientos especiales:

A TODA PANTALLA



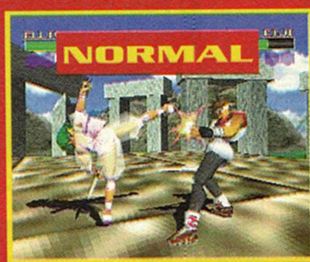
Pausa el juego y apretad a la vez los cuatro botones del pad y SELECT y podrás eliminar el modesto PAUSE de la pantalla. Para hacerlo con los marcadores hazlo de nuevo.



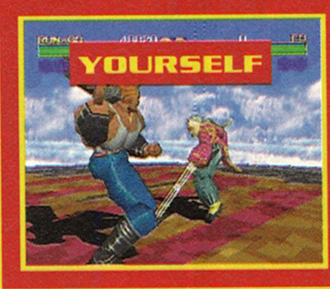
TIPOS DE CAMARAS











La quinta vista responde al nombre de *Camera Yourself* y permite al jugador elegir en cualquier momento, con los botones R1, R2, L1 y L2, cualquier ángulo de vista.

TAKARA	
TAKARA	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1 - 2
VIDAS	1
FASES	10
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS

▲ Gracias a la técnica Hyper Solid, 90.000 polígonos por segundo trabajan a toda máquina para producir un espectáculo gráfico sin precedentes.



MUSICA

▲ El soporte CD proporciona una banda sonora absolutamente inolvidable.

▲ No pisa jamás al sonido FX.



SONIDO FX

▲ Tronar de espadas, gritos, diálogos... un completo alucine sonoro digno de la mejor producción cinematográfica que se eleva sobre el conjunto.



JUGABILIDAD

▲ Completa libertad de movimientos. Es el jugador, y no la consola, quien decide a donde ir y cuando ir. Un gozo visual que no sacrifica jugabilidad.

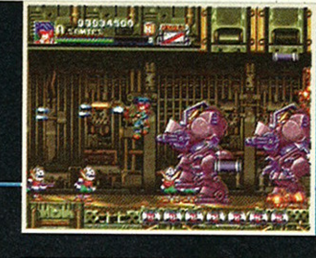


GLOBAL 95

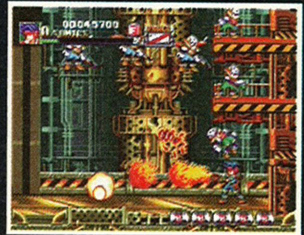
A pesar de la aparición de nuevos títulos de lucha como TEKKEN o VIRTUA FIGHTER REMIX, TOH SHIN DEN sigue manteniéndose insuperable a nivel gráfico y, sobre todo, técnico. El más directo rival de TEKKEN por la supremacía en el catálogo de lucha de PlayStation. Está claro que este género va a ser uno de los más disputados en las nuevas tecnologías.











A QUEMARROPA

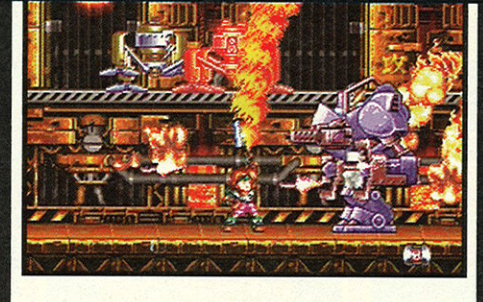


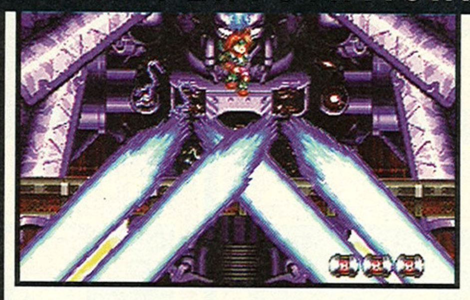


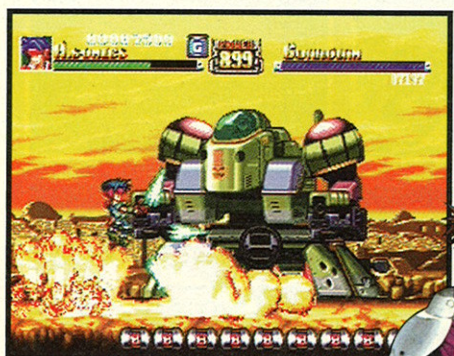
UN GRAN SHOOT´EM-UP DE CORTE CLASICO PARA PLAYSTATION.

Tras la euforia inicial por los juegos de polígonos, el cada vez más amplio catálogo de de ***PlayStation*** se va llenando de títulos enmarcados en lo que se podría denominar «de corte clásico». Los RIDGE RACER, TEKKEN, TOH SHIN DEN y demás están dando paso a los arcades de los de toda la vida, aunque infinitamente mejorados gracias al potente *hardware* de la máquina de **Sony**. RAIDEN PROJECT, PARODIUS y HOT BLOOD FAMILY (Aghh!) abrieron el camino a una nueva generación de arcades que se han visto culminados por el último lanzamiento de **Sony, GUNNERS HEAVEN**. Precedido por un aluvión de estupendas críticas en su país de origen, Japón, llegará hasta nosotros bajo el sugerente título de **RAPID RELOAD**.

Programado por la propia **Sony, RAPID RELOAD** es un explosivo *shoot´em-up* que guarda bastantes semejanzas con un viejo conocido de los usuarios de ***Mega Drive***: GUNSTAR HEROES.

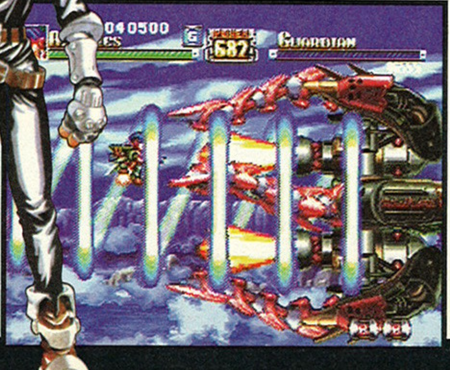










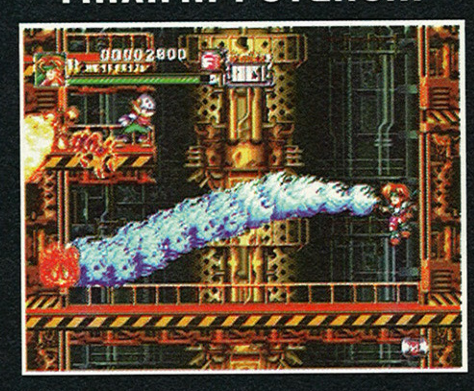


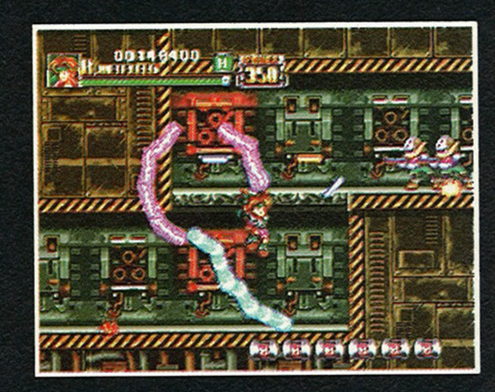


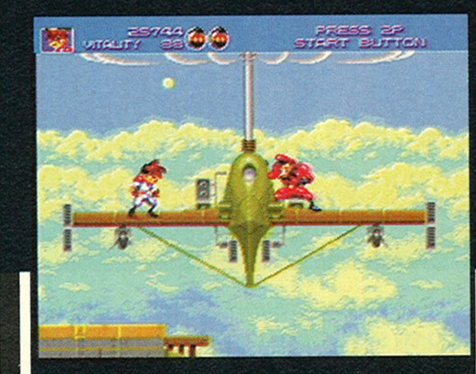
GUNSTAR HEROES-MD

MAXIMA POTENCIA

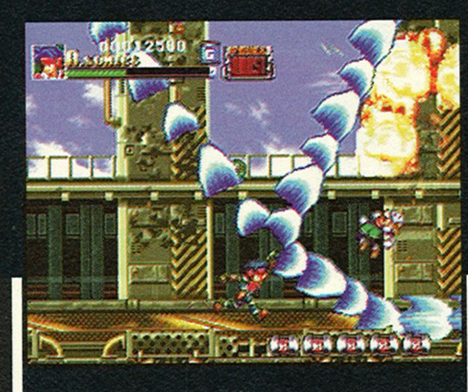




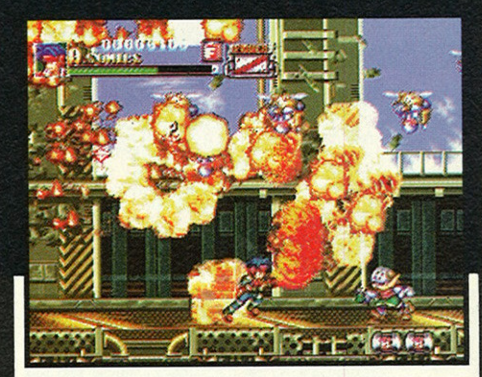




No es de extrañar que muchos pensaran al principio que RAPID RELOAD era la secuela de GUNSTAR HEROES, ya que los dos juegos son muy parecidos. Esta similitud tiene que ver con el diseño gráfico del juego, la mecánica de disparo, las armas utilizados y algunos movimientos.

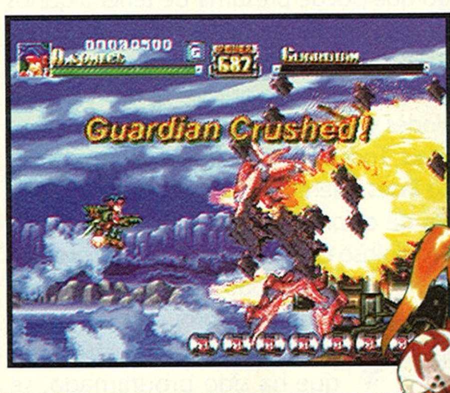


En determinados momentos del juego, tus esfuerzos se verán recompensados con la aparición del icono BOOST, el cual multiplicará durante unos breves instantes la potencia de fuego del arma que estes uti.lizando en ese preciso momento. Imprescindible y a la vez apoteósico.

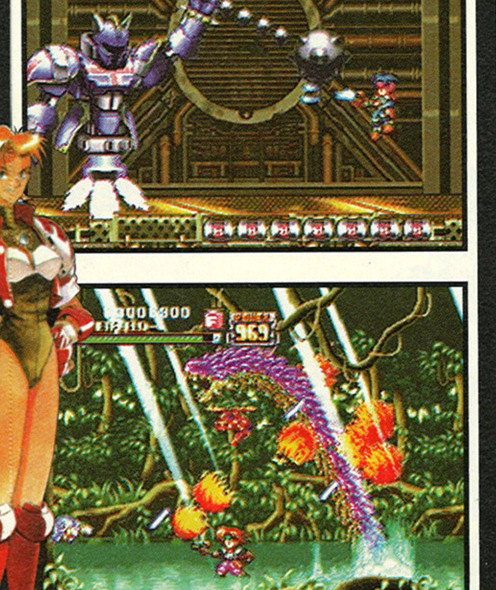


El parecido entre ambos es tal, que incluso algunas prestigiosas publicaciones de Estados Unidos llegaron a creer que se trataba de una secuela de la obra maestra de **Treasure.** Y la verdad es que no se les puede culpar de ello, ya que tanto el desarrollo como el diseño del juego y armamento son muy similares al gran éxito de **Treasure** para ***Mega Drive.***

Al margen de este gran parecido, lo único cierto es que estamos ante un grandísimo juego que, aunque no muestra más que una pequeña parte del verdadero potencial de la ***PlayStation,*** resulta todo un ejercicio de virtuosismo técnico, como demuestra la completa ausencia de *slow-down* en todo el juego, algo realmente sorprendente teniendo en cuenta la gran cantidad de *sprites* de enemigos y disparos que llenan continuamente la pantalla de juego. Máquinas de la catego-











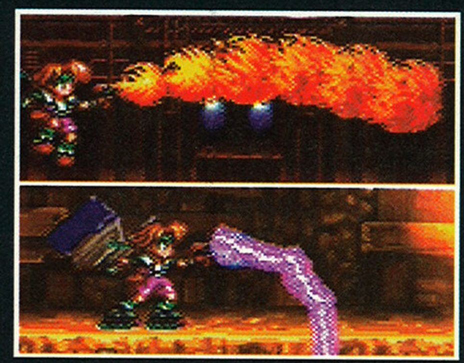


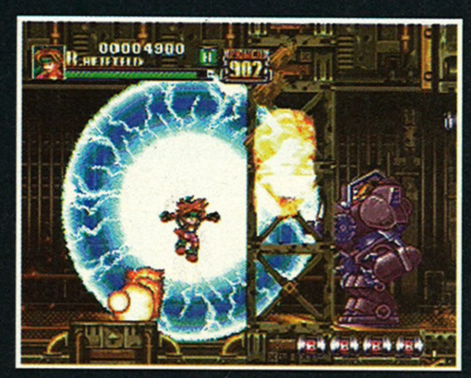
GUNNERS HEAVEN
ガンナーズヘヴン
AXEL RUKA

RUKA HETFIELD

RUKA HETFIELD

Las armas de Ruka son más efectivas en las distancias cortas, lo que le supone una ventaja a la hora de enfrentarse a los complicados y vigorosos jefes de fin de fase.





LA MADRE DE TODOS LOS TRUCOS



Aquí teneis un excelente truco para obtener multiples ventajas en RAPID RELOAD. Pulsad los cuatro botones L y R a la vez en la pantalla de Press Start y aparecerá una pantalla secreta en la que podréis introducir estos mini-passwords de dos letras. Aquí están:

CM QB MA UT RH

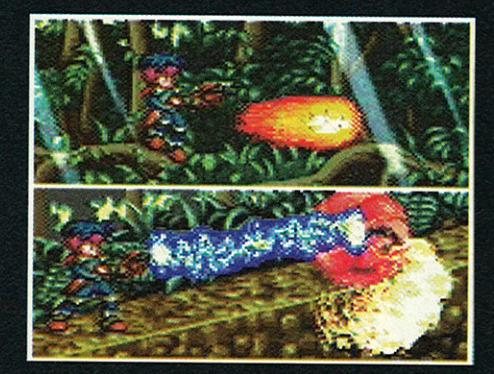




ría de **Neo Geo** o **Super Nintendo** han sufrido en sus propias carnes en más de una ocasión la engorrosa ralentización del juego debido a un excesivo número de *sprites* en pantalla, pero **PlayStation** no. Y no sólo permanece impasible ante la aparición de cientos de *sprites*, sino que además es capaz de mantener la suavidad de cada plano de *scroll* en *parallax*. Una auténtica «pasada» gráfica que no es más que la punta del iceberg dentro de un juego que puede presumir de tener algunos de los jefes de fin de fase mas descomunales que se pueden recordar, soberbiamente animados gracias al uso de rotaciones y otros efectos gráficos de gran calidad. Todo ello encuadrado dentro de cinco fases diferentes, con escenarios repletos de colorido y alguna que otro efecto prodigioso como lluvia en *Ghost Layering*.

Con todo este despliegue gráfico y sonoro, que denota el grado de detalle y cuidado con que ha sido programado, se hace aún más inexplicable la ausencia de un modo de dos jugadores (punto fuerte de la mayoría de los juegos de este género) y uno de los pocos puntos negativos de **RAPID RELOAD**, junto con la carencia total de cualquier tipo de cinema o *intro* «chinesca», algo realmente inexplicable teniendo en cuenta las



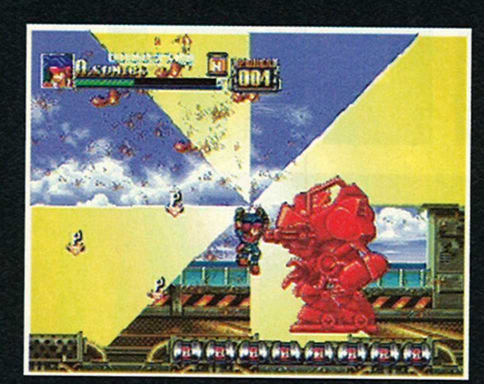


AXEL SONICS

La principal virtud de Axel es su potencia de disparo a larga distancia, lo que le permite eliminar rápidamente todo lo que hay en pantalla.







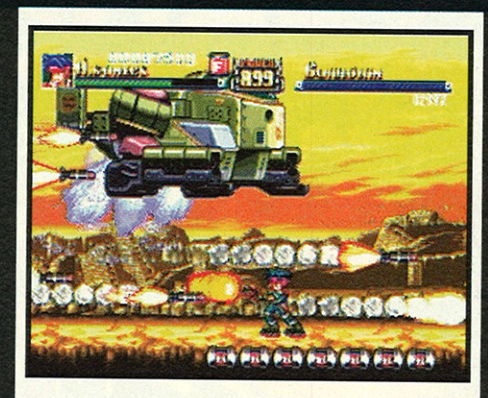
GUNNERS HEAVEN

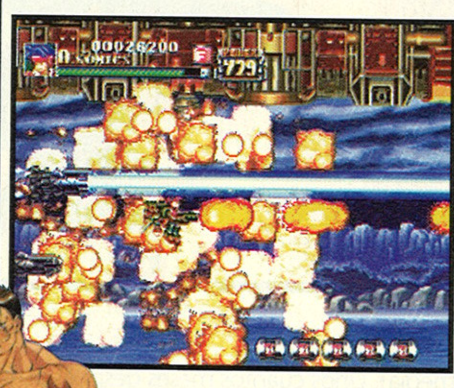
SONY
MEDIA VISION
MEGAS ◆ CD ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 5
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

grandes posibilidades del formato CD, sobre todo con el modo *Playback* de la ***PlayStation***. No es que sea un elemento esencial para el desarrollo del juego, la verdad, pero acabaría de redondear un conjunto, por otra parte, absolutamente soberbio.

En el otro gran punto negro del juego, su gran dificultad, se encierra curiosamente su gran virtud. En innumerables ocasiones se ha tachado a algunos juegos de ***PlayStation*** de ser demasiado fáciles, de que se pueden acabar a las pocas partidas. Con **RAPID RELOAD** eso se ha acabado. Llegar a la cuarta fase puede ser un suplicio, aunque no imposible, gracias a su tremenda jugabilidad y su carga adictiva. Viendo este y otros títulos de la propia **Sony**, como MOTOR TOON GP, uno no entiende porqué la multinacional japonesa no produjo más juegos de esta calidad, salvando las distancias técnicas, para ***Super Nintendo*** o ***Mega Drive*** en su día, en lugar de programar títulos como CLIFFHANGER o THE LAST ACTION HERO. ¿Será por cuestión de *hardware*?. Nunca lo sabremos, y la verdad es que no creo que nos haga falta mientras nos sigan regalando juegos como éste.

NEMESIS







GRAFICOS

▲ Una completa pasada gráfica, escenarios y sprites incluidos, en la que a pesar del gran numero de enemigos en pantalla no se ralentiza lo más mínimo.



MUSICA

▲ Melodías Techno que calzan a la perfección con el diseño futurista y el espíritu del juego. Conéctalo a tu equipo de música y prepárate para disfrutar.



SONIDO FX

▲ Diálogos perfectamente digitalizados entre fase y fase.

▲ Las explosiones y demás efectos de sonido son bestiales.



JUGABILIDAD

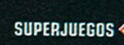
▲ Por fin un juego verdaderamente difícil en PlayStation.

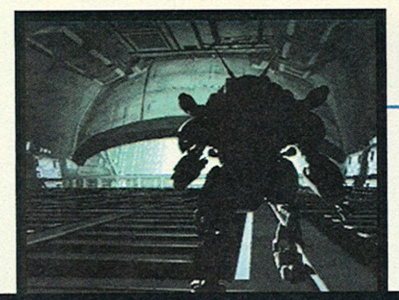
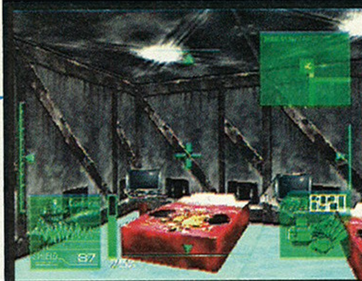
▼ Aunque tanta dificultad puede acabar con jugadores poco pacientes.



GLOBAL 90

RAPID RELOAD rescata los mejores elementos de todo un clásico como es GUNSTAR HEROES, y los pone al servicio de un explosivo shoot'em-up que animará aún más el soberbio catálogo de títulos para PlayStation. Un gran juego al que sólo se le puede achacar la ausencia de un modo de dos jugadores.





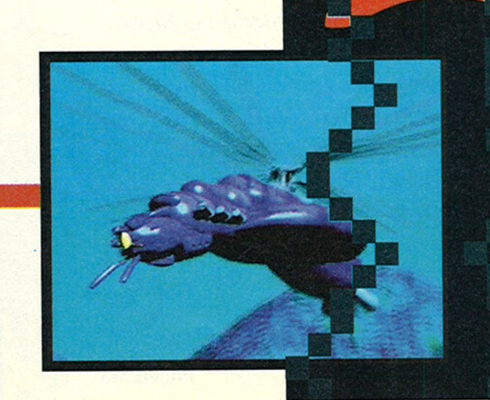
LA AMENAZA GENETICA

LOS CLONICOS DEL DOOM DE ID SOFTWARE NO DEJAN DE APARECER EN TODOS LOS SISTEMAS DE ENTRETENIMIENTO. EN ESTA OCASION LE HA LLEGADO EL TURNO A LA MAQUINA DE SONY EN UNO DE LOS JUEGOS MAS ATRACTIVOS DE LOS QUE PODREMOS ADQUIRIR CON LA CONSOLA DE 32 BITS.



La esperada consola *PlayStation* no podía quedarse atrás dentro de lo que son los juegos tipo DOOM con visión subjetiva o, para que lo entendáis mejor, con perspectiva en primera persona. **KILEAK** entra en competencia directa con DEADALUS, de su rival la *Saturn*, aunque el título de *PlayStation* salió al mercado un poquito antes junto a otros lanzamientos como CRIME CRACKERS (un DOOM con gran sentido del humor) y KINGS FIELD I (un juego de rol ambientado en la edad media). Unos cuantos meses después pudimos observar las impresionantes imágenes de un nuevo título, SPACE GRIFFON VF-9, muy parecido al **KILEAK**, pero con algunas mejoras en el aspecto gráfico y secuencias tipo manga.

La misión consiste en rescatar a un agente secreto cuya última transmisión llegó desde un punto del polo Sur. Para lograrlo cuentas con la ayuda de un robot de aspecto imponente que va cargado de armamento hasta las cejas. La acción





fase 1

fase 2

fase 3

UNA BASE GALACTICA SIRVE DE ESCENARIO A LOS PRIMEROS CINCO NIVELES DE ESTE GENIAL KILEAK: THE DNA IMPERATIVE. LOS PELIGROS ACECHAN POR TODAS PARTES Y SERA CONVENIENTE DIRIGIR NUESTROS PASOS CON CAUTELA AL ENTRAR EN LAS NUMEROSAS ESTANCIAS DE ESTA LABERINTICA BASE.

fase 4

fase 5

NIVEL 1

fase 1

fase 2

fase 3

LOS EFECTOS DE SONIDO COBRAN UN PARTICULAR PROTAGONISMO EN ESTA FASE. TODOS NUESTROS MOVIMIENTOS SE VERAN ACOMPAÑADOS POR UN INCESANTE GOTEO QUE APORTARA UN SENTIMIENTO DE INQUIETUD Y TENEBRISMO AL JUEGO. UNA GOZADA QUE CONVENDRIA ESCUCHAR A TRAVES UN BUEN EQUIPO DE SONIDO.

fase 4

fase 5

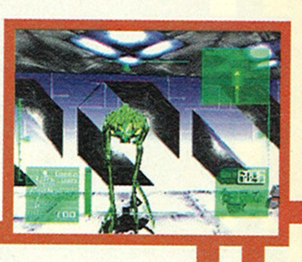
NIVEL 2

JEFES



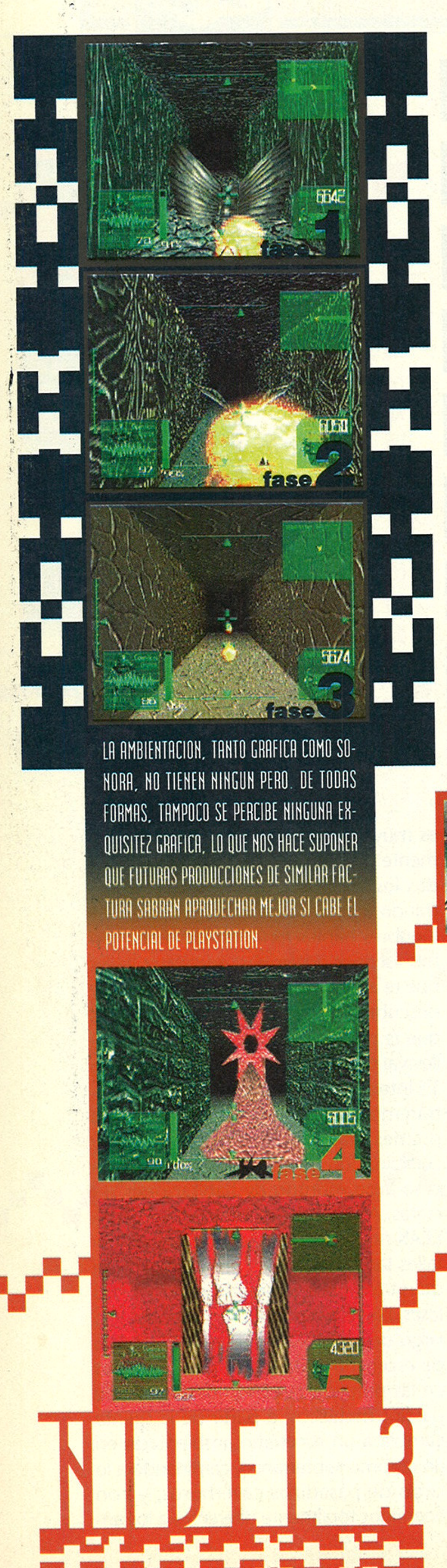
LO MAS NOVEDOSO DE ESTE TITULO SON LOS TRES JEFES FINALES QUE TE ENCUENTRAS AL FINAL DE CADA NIVEL. COMO PODEIS OBSERVAR EN ESTAS PANTALLAS, NO SE PARECEN EN NADA A LOS QUE HAYAS PODIDO VER ANTES EN OTROS JUEGOS.



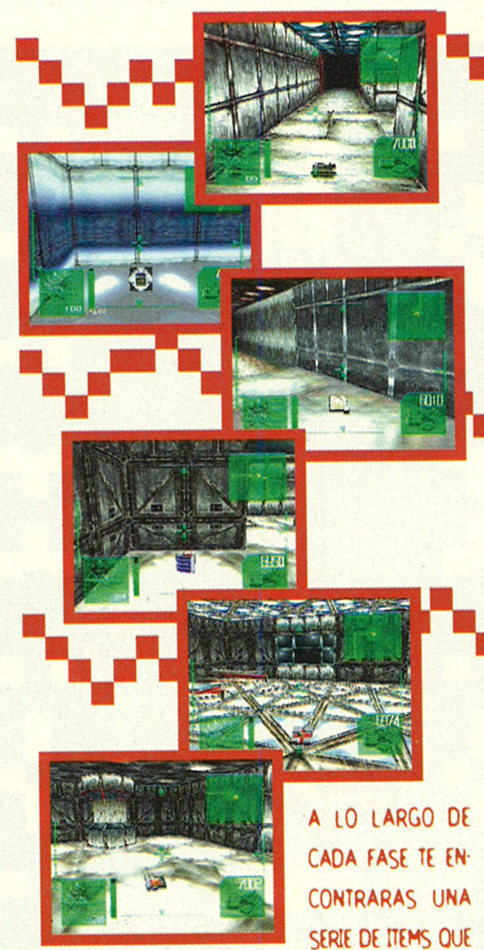


es muy parecida a los juegos anteriormente nombrados. Debes destruir a todos los enemigos que te vayas encontrando a lo largo de enormes pasillos y lúgubres habitaciones en las cuales debes recoger *power ups*, encontrar llaves que te ayuden a abrir puertas secretas, y descubrir las correspondientes tarjetas que te permiten abrir el ascensor que te lleva al siguiente nivel. El juego consta de 15 interminables niveles. En ellos encontraremos la desesperante ayuda de los puzzles interactivos (juego de luces y combinación de palancas), que dan acceso a un montón de habitaciones secretas. A diferencia con otros títulos, **KILEAK** nos sorprende con una serie de detalles tan novedosos como la aparición de un terrible enemigo final cada cinco fases, breves secuencias renderizadas a lo largo de cada nivel, o el radical cambio de escenario cada cinco fases. Mientras en las primeras fases vamos a través de pasillos metálicos, a partir de la quinta cambia a un escenario ambientado en un entorno subterráneo, caminando a lo largo de pasadizos cavernosos, y con enemigos totalmente diferentes a los an-





LA AMBIENTACION, TANTO GRAFICA COMO SONORA, NO TIENEN NINGUN PERO. DE TODAS FORMAS, TAMPOCO SE PERCIBE NINGUNA EXQUISITEZ GRAFICA, LO QUE NOS HACE SUPONER QUE FUTURAS PRODUCCIONES DE SIMILAR FACTURA SABRAN APROVECHAR MEJOR SI CABE EL POTENCIAL DE PLAYSTATION.



A LO LARGO DE CADA FASE TE ENCONTRARAS UNA SERIE DE ITEMS QUE TE HARAN LA VIDA MUCHO MAS FACIL. APROVECHALOS Y UTILIZALOS CONVENIENTEMENTE EN EL MOMENTO ADECUADO.

ICONOS

teriores. Aunque escasas, las melodías coinciden con el ambiente en particular, pero aplaudimos la decisión de mantenerlas en un segundo plano con respecto a la acción. Podremos encontrar ritmos continuos y psicodélicos que pueden llegar a ser incluso hasta pegadizos. Los efectos de sonido son más abundantes que las melodías, y son absolutamente impresionantes. Ruidos metálicos, la apertura y cierre de puertas, los disparos *lasers*, e incluso el incesante sonido de un goteo continuo, son algunos de los detalles con los que nos sorprenden los programadores de **KILEAK**.

Los afortunados compradores de ***PlayStation*** no deberían dejar pasar la oportunidad de jugar con **KILEAK: THE DNA IMPERATIVE.**

ASIKITANGA



SONY	
GENKI	
MEGAS	CD-ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	15
CONTINUACIONES	SI
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS

▲ La perfecta sensación de movimiento lograda en KILEAK: THE DNA IMPERATIVE dejará con la boca abierta a todos los que disfrutaron con DOOM.



MUSICA

▲ La impresionante melodía de final de juego, que nos hace recordar a esa famosa película de Spielberg basada en el futuro.

▼ Son muy escasas.



SONIDO FX

▲ Los efectos de sonido, en general, son de lo más impresionante que se haya oído en un juego de este tipo. La ambientación es casi perfecta.



JUGABILIDAD

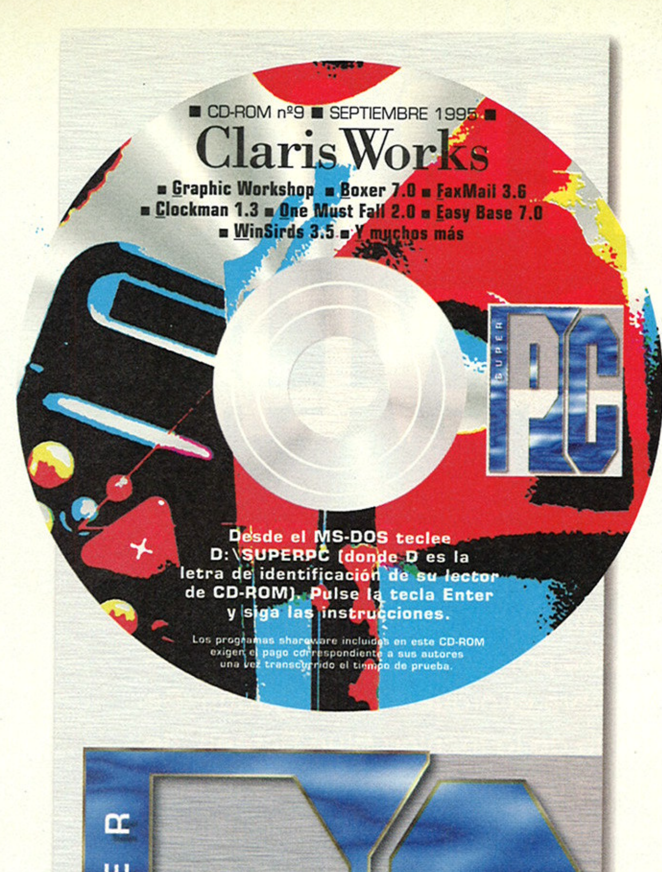
▲ La perspectiva en primera persona lo convierte en un título muy atractivo.

▼ La ralentización que se produce cuando hay varios enemigos cerca.



GLOBAL 89

Aunque el potencial de PlayStation no haya sido explotado al máximo a la hora de crear KILEAK: THE DNA IMPERATIVE, nos encontramos ante el juego ideal para iniciarse en este apasionante género. La perfecta sensación de movimiento, las intros y sus quince gigantescas fases son el punto fuerte de uno de los títulos de Sony más populares en Japón.



REGALAMOS Claris Works

Todo lo necesario para sacarle provecho a su ordenador: procesador de textos, software de gráficos, hoja de cálculo y base de datos.

UN PROGRAMA VALORADO EN MAS DE 10.000 PESETAS

SUPER PC

Este mes la revista SUPER PC le ofrece las últimas novedades, un suplemento con los mejores programas educativos y, de regalo, un disco de alta densidad con el programa Graphics Workshop para Windows.

SUPER PC

ESPECIAL EDUCACION
PROGRAMAS PARA APRENDER

CD-ROM DE REGALO

DEMOS, JUEGOS EN FORMATO SHAREWARE, UTILIDADES Y JUEGOS PARA DOS Y WINDOWS. LOS PROGRAMAS MAS INTERESANTES

Nº27 ■ SEPTIEMBRE 1995 ■ 895 PTAS.

Animator Studio
UN ESTUDIO DE ANIMACION PROFESIONAL

Tarjetas MPEG
LO ULTIMO EN VIDEO DIGITAL

Full Throttle
SOLUCION COMPLETA

Windows 95
TODO LO QUE NECESITA SABER

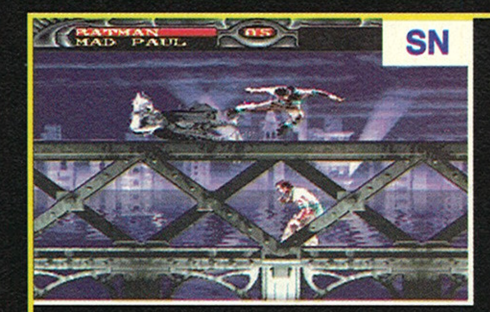
REVISTA PARA LOS USUARIOS DE ORDENADORES PERSON...

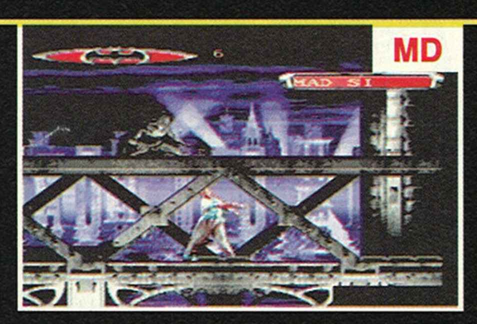


BATMAN FOREVER

La inminente llegada de BATMAN FOREVER a nuestro país está levantando la expectación de los usuarios, que durante meses se han visto abrumados por las muchas y excelentes noticias que sobre el proyecto le llegaban. Se les ha hablado de la técnica Blue Screen, de sus gráficos digitalizados y de sus fondos creados con técnicas infográficas. Todo parece perfecto, aunque llega la hora en la que el propio usuario debe decidir si el resultado final se acerca a las expectativas levantadas.

EL DUO DINAMICO

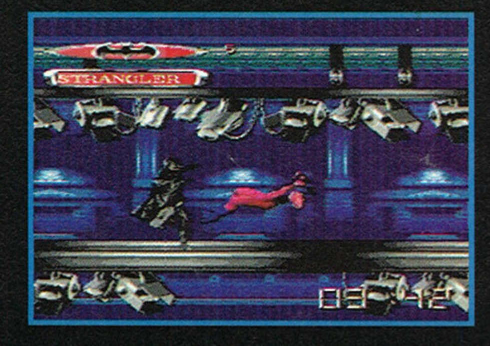


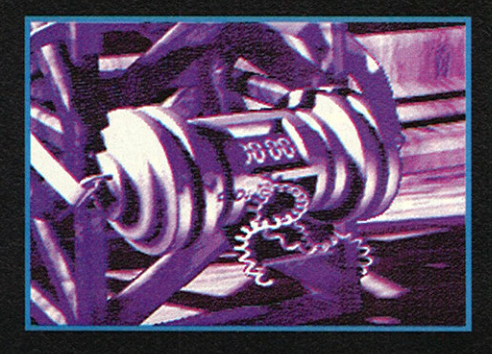






PARA EMPEZAR, BATMAN FOREVER COMIENZA CON UNA FRENETICA FASE REPLETA DE ACCION Y COLORIDO QUE PONDRA A PRUEBA TODA NUESTRA HABILIDAD CON EL PAD.





No sería la primera vez que un programa se ve atrapado en sus propias redes al no cumplir con todo lo que su campaña de promoción prometía. Nosotros, que ya tenemos acceso a copias casi finalizadas de cada versión, podemos asegurar la veracidad de dichas expectativas, que se acentúan aún más en determinados formatos.



NIVEL 2

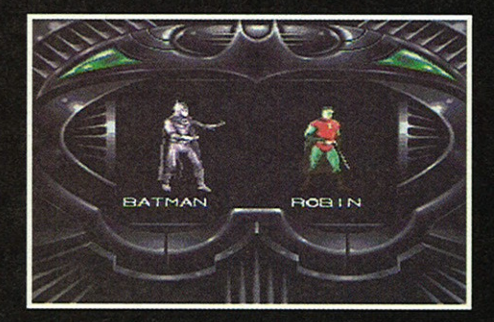




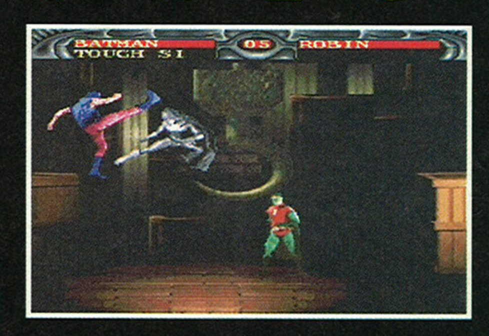


LOS DECORADOS DE LA PELICULA SE ENCUENTRAN FIELMENTE REPRESENTADOS EN MUCHAS DE LAS FASES DEL ULTIMO JUEGO DE LA PROLIFICA ACCLAIM.

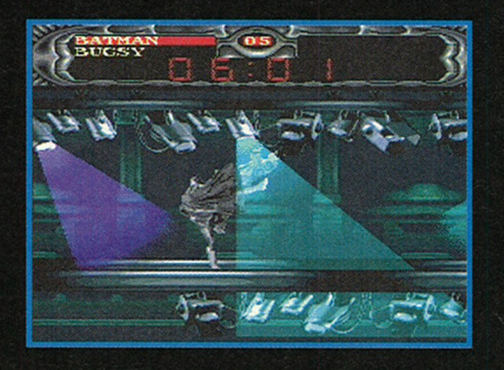
DOS JUGADORES



EXISTE LA POSIBILIDAD DE ACABAR LA AVENTURA CON LA AYUDA DE UN SEGUNDO JUGADOR QUE CONTROLARA A ROBIN. LA VENTAJA DE ESTE MODO ESTRIBA EN QUE EL NUMERO DE ENEMIGOS SEGUIRA SIENDO EL MISMO, POR LO QUE RESULTARA MUCHO MAS SENCILLO ACABAR CON LOS OCHO NIVELES DE ESTE EXTENSO JUEGO.



Van a ser *24 megas* (en las versiones de *16 bits*), que no van a dejar escapar ningún detalle. Desde las magníficas digitalizaciones de los personajes, que además de moverse con una suavidad pasmosa se integran de una forma absoluta con los fondos (con la dificultad que eso conlleva), hasta las músicas, que han sido compuestas siguiendo el patrón de un juego en el que predominan el negro y las situaciones caóticas. Así será, por ejemplo, el enfrentamiento con Enigma, en el que la pantalla se verá invadida por cientos de interrogaciones fosforescentes como las que aparecen en el logo de la película del mismo nombre dirigida por Joel Schumacher.

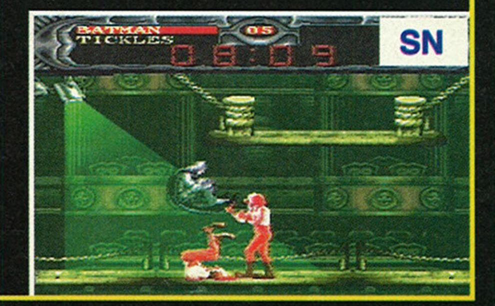


La ausencia más notable del juego la encontramos en la figura de Nicole Kidman, pelirroja descomunal de curvas más o menos perfectas que trae de cabeza a nuestro inquieto, orondo y voceador compañero The Punisher (alguien que desearía

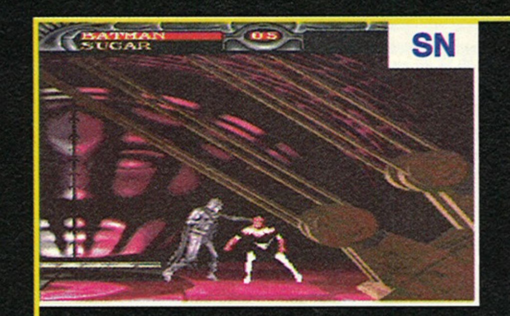
NIVEL 3





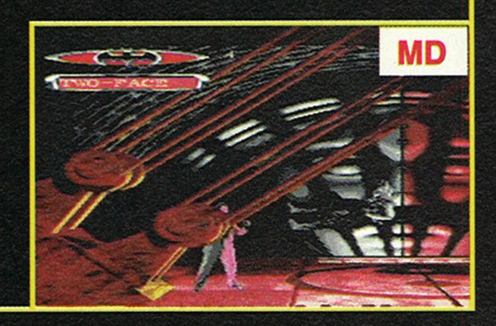


EN ESTAS PANTALLAS PODEIS COMPROBAR LA CALIDAD DE LOS EFECTOS DE LUZ. PRESTAD ESPECIAL ATENCION A LOS CONSEGUIDOS EN LA VERSION DE SUPER NINTENDO.





NIVEL 4



A MEDIDA QUE AVANZA EL JUEGO, EL NUMERO DE ENEMIGOS Y SU RESISTENCIA A NUESTROS ATAQUES VA INCREMENTANDOSE. LA AYUDA DE UN SEGUNDO JUGADOR SERA VITAL.

acabar con el mismísimo Cruise de un barrigazo). La cuestion es que deberemos conformarnos con la presencia de Batman y Robin, el excéntrico Enigma o el perverso, entre comillas, Two Faces. Lamentos y lloros por la ausencia de la primera dama que ha sido capaz de besar al mismísimo Batman en la pantalla. En total disponemos de ocho niveles en los que recibiremos la visita incondicional de los esbirros más excéntricos y alocados de la historia, con malas intenciones por supuesto, en lo que promete ser uno de los juegos más complicados de los aparecidos en los últimos tiempos. Para jugadores poco dados a disfrutar con las excelencias de los *beat em-ups*, existirá una opción especial en la que podremos medir nuestra habilidad en el combate como si de un STREET FIGHTER 2 cualquiera se tratara, aunque dada la utilización de digitalizaciones, más convendría asemejarlo al MORTAL KOMBAT de la propia Acclaim. En esta modalidad se podrá elegir entre el modo *versus* (jugador contra jugador o jugador contra computador), o un modo especial en el que, al igual

ARMAS







NIVEL 5

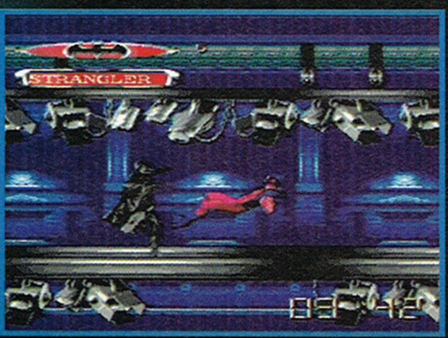


EL CONTROL DE LOS MOVIMIENTOS DE BATMAN ES REALMENTE FLUIDO, LO QUE SUPONE UNA GRAN AYUDA A LA HORA DE AFRONTAR LA TREMENDA DIFICULTAD DE LAS FASES.





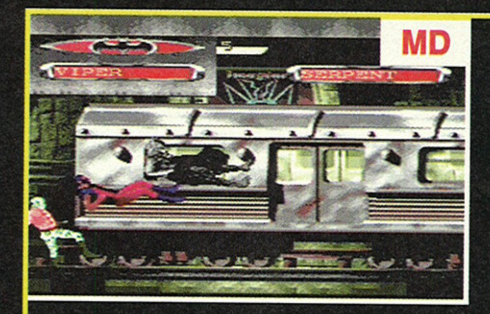
El Caballero de la Noche no es De Lucar, sino este peculiar ser alado que imparte justicia a base de golpes de todo tipo y en todas partes.



Los amantes de juegos complicados encontrarán en este BATMAN FOREVER un desafío que seguramente les pondrá en apuros.

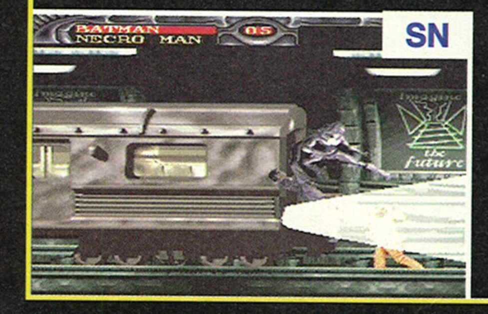


NIVEL 6



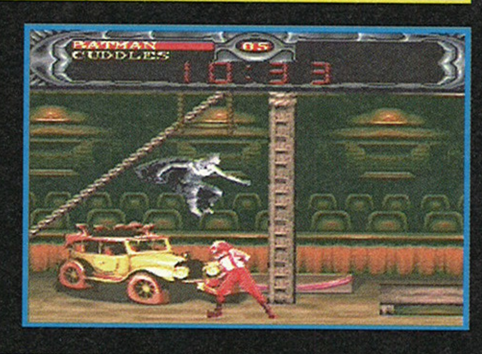


LA FASE MAS RICA EN CUANTO A SUS GRAFICOS ES LA QUE TIENE AL METRO COMO PROTAGONISTA.





que en el modo aventura, podrán luchar Batman y Robin contra uno o dos enemigos a elegir de entre todos los secuaces. En fin, la llegada de BATMAN RETURNS va a venir de perlas a todos aquellos usuarios deseosos de fuertes emociones y a los que la vida no ha tratado excesivamente bien. *Mega Drive* respirará con un título como este, pero en *Super Nintendo* se espera una



NIVEL 7





EL ASPECTO TETRICO ESTA PERFECTAMENTE LOGRADO EN LAS FASES MAS AVANZADAS.







ACCLAIM
PROBE
MEGAS ◆ 24
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 8
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS



▲ Los sprites protagonistas están perfectamente definidos.

▲ Lástima que los fondos tengan más tramas de las que cabría desear.

MUSICA



▲ Están muy bien realizadas, aunque no llegan a la calidad de Super Nintendo.

▼ Poco acordes a tal calidad y cantidad de acción.

SONIDO FX



▲ Al igual que en Super Nintendo, buenos efectos para los golpes.

▼ Podrían haberse esforzado algo más en este aspecto.

JUGABILIDAD



▲ Son ocho niveles, cada uno con múltiples fases cortas pero intensas.

▼ Ciertas carencias a nivel gráfico, que no parecen normales.

GLOBAL 87

En esta versión para Mega Drive se pone de manifiesto la carencia gráfica de esta consola en lo que respecta a la paleta de color. El resto, por fortuna, sigue siendo tan bueno como en el resto de versiones, con una magnífica respuesta al control-pad que dota al juego de un gran dinamismo, acentuando la jugabilidad de cartucho. Un buen Batman.



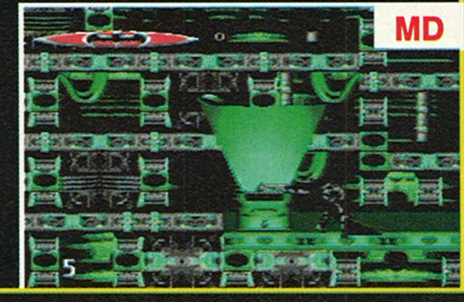
NIVEL 8





LA GUARIDA DE RIDDLER ESPERA AL OSADO JUSTICIERO ENFUNDADO EN SUS MALLAS DE CUERO.



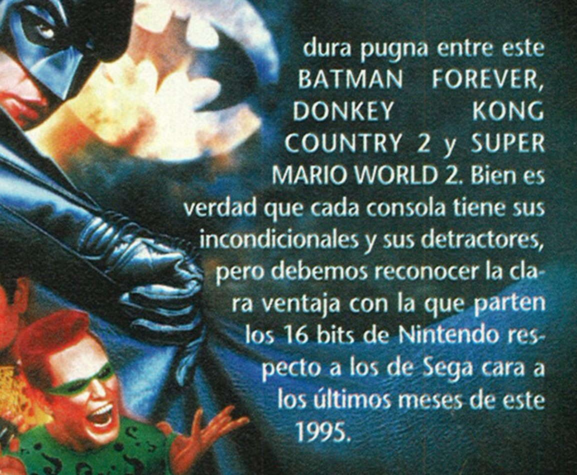


MODO VERSUS





EN EL MODO VERSUS PODREMOS JUGAR COMO SI DE UN VULGAR STREET FIGHTER 2 SE TRATASE, PUDIENDO ELEGIR AL ENEMIGO CONTRA EL QUE DESEAMOS ENFRENTARNOS. UN BUEN MÉTODO PARA PRACTICAR LOS MÚLTIPLES ATAQUES.



dura pugna entre este BATMAN FOREVER, DONKEY KONG COUNTRY 2 y SUPER MARIO WORLD 2. Bien es verdad que cada consola tiene sus incondicionales y sus detractores, pero debemos reconocer la clara ventaja con la que parten los 16 bits de Nintendo respecto a los de Sega cara a los últimos meses de este 1995.

J.C.MAYERICK

SUPER NINTENDO



ACCLAIM
PROBE
MEGAS ◆ 24
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 8
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Tanto los fondos como los sprites protagonistas son alucinantes.

▲ Los múltiples efectos de luz que hay. Una maravilla.



MUSICA

▲ Buenas músicas, aunque se echa en falta algo más de ritmillo.

▲ Debemos reconocer que van muy acordes al ambiente del juego.



SONIDO FX

▲ Unos efectos muy realistas para el impacto de puños y piernas.

▲ El sonido del metro en el nivel subterráneo. Muy bueno.



JUGABILIDAD

▲ Por sus características técnicas, es un cartucho que se deja jugar mucho.

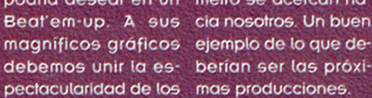
▼ Lástima que encierre una dificultad tan endiablada.



GLOBAL

90

En esta versión para Super Nintendo nos encontramos con todo lo que uno podría desear en un Beat'em-up. A sus magníficos gráficos debemos unir la espectacularidad de los efectos de luz realizados, sobre todo en el nivel en el que los vagones del metro se acercan hacia nosotros. Un buen ejemplo de lo que deberían ser las próximas producciones.



REGALAMOS

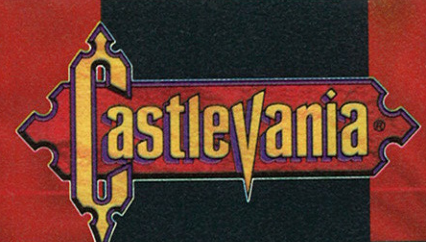




SUPER JUEGOS y Acclaim están tirando la casa por la ventana, y regalan 40 cartuchos (10 SNES, 10 Mega Drive, 10 Game Gear, 10 Game Boy) del espectacular BATMAN FOREVER. Este juego, basado en la película del mismo nombre, hará volar vuestra imaginación hasta los límites más insospechados. Para conseguirlos deberéis daros prisa en mandar vuestros cupones (no se admitirán fotocopias) antes del día 30 de Septiembre a: Ediciones Mensuales, S.A. Revista SUPER JUEGOS. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre "Concurso Batman Forever". ¡No olvidéis indicar en el cupón el tipo de consola que tenéis!



Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases



UN BESO DE DESPEDIDA



Tras cuatro años de larga y tensa espera, Konami desentierra su mito más legendario para convertirnos en cazadores de vampiros. El sobrenombre de VAMPIRE´S KISS bien podría significar el beso de despedida de la dinastía Belmont en Super Nintendo. La discutible calidad del juego y la poca inspiración de sus creadores así parecen presagiarlo.

ANTES de que la depresión inunde vuestros corazones tras leer esta desalentadora entradilla, os diré que, aunque **CASTLEVANIA THE VAMPIRE´S KISS** no alcanza ni por asomo la brillantez de SUPER CASTLEVANIA IV, DRACULA X o CASTLEVANIA III: DRACULA´S CURSE, aún mantiene intactos algunos de los ingredientes secretos que se utilizaron hace nueve años para dar forma a la saga. Si bien hay que reconocer que la magia, ambiente y calidad técnica de anteriores entregas no están presentes en ésta.

Antes de penetrar en los oscuros parajes que rodean el castillo del Conde Drácula, me gustaría aclararos una vez más que **CASTLEVANIA THE VAMPIRE´S KISS** no es la conversión para ***SNES*** del genial DRACULA X de ***Turbo Duo***. Esta última entrega de ***Super Nintendo*** no tiene casi nada que ver con el mencionado *CD ROM* programado exclusivamente para la máquina de **NEC**. Los escenarios, colorido, *intros*, calidad técnica, mapeado y complejidad del juego de ***Turbo Duo*** no tienen comparación posible con el limitado, desangelado y en ocasiones patético cartucho de ***SNES***. Las únicas coincidencias radican en la banda sonora, el *sprite* del protagonista, las magias y algunos *Medium* y *Final Bosses*, lo cual denota el poco tiempo que han dedicado los programadores de **Konami** a **CASTLEVANIA: VAMPIRE´S KISS**. Triste pero totalmente cierto. Esperemos que el tiempo que les ha sobrado al realizar este cartucho lo empleen en las prometedoras entregas de ***PlayStation*** y ***Saturn***.

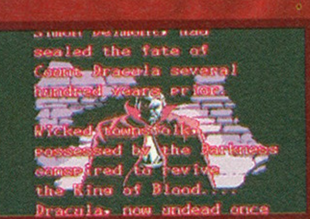
El primer síntoma de que las cosas no van del todo bien





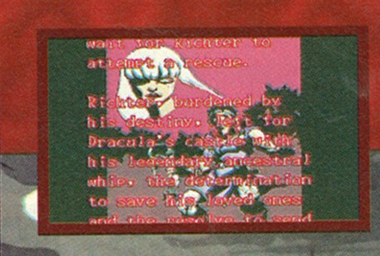






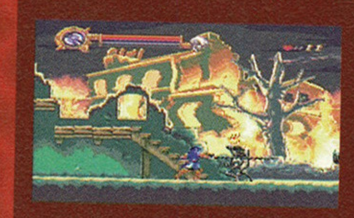






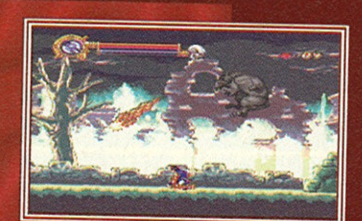


FASE 1

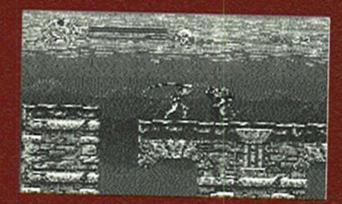


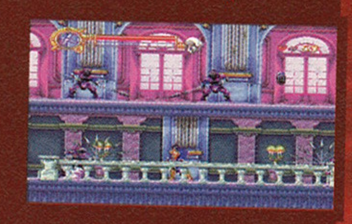






FASE 2









lo protagoniza la *intro* que acompaña nuestro primer contacto con el juego, una sucesión de pantallas estáticas con extrañas tonalidades cromáticas. Sería injusto comparar este apartado con la fastuosa *intro* de DRACULA X en CD ROM, pero si lo hacemos con NOSFERATU de **Seta**, también de *16 megas*, podríamos tachar a los programadores de **Konami** de descuidados, ahorradores de neuronas y vividores de rentas anteriores, que, aunque suene un poco duro, es la pura verdad.
Tras el *show* inicial aparece ante nosotros la pantalla de presentación (para que molestarse en hacer una, si se puede convertir la existente para ***Turbo Duo***). Una vez pulsado el botón correspondiente, un siniestro chirriar acompañado de una risotada maléfica, ambos magníficamente digitalizados, todo sea dicho, dan paso al arcade de **Konami**.
A partir de aquí comienza a desfilar ante nosotros un arcade impropio de **Konami**, repleto de contrastes técnicos y lúdicos, donde la calidad y la vulgaridad se suceden dramáticamente, conformando el título más frío y desalentador jamás programado por **Konami**. Aunque tenga nueve fases, once *Final Bosses*, aparezcan María y Anett y su desarrollo no sea del todo lineal (podremos elegir entre varios caminos para finalizar la aventura), no nos encontramos ante un digno sucesor de SUPER CASTLEVANIA IV, la auténtica joya de la corona que, pese a sus cuatro años de edad y ocho megas menos, supera en todos y cada uno de sus apartados a **VAMPIRE´S KISS**. Todo es-

FASE 3









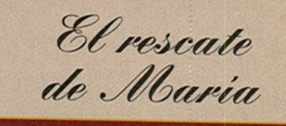
FASE 4











Si conseguimos la llave en la cuarta fase y la conservamos sin perder vidas y sin ser sustituida por una de las cinco armas, podremos salvar a la pequeña y dulce María. Después de agradecer nuestra valentía y recordarnos que Anett está secuestrada en otra parte del castillo, continuará la aventura.





MAGIAS



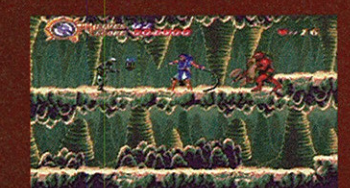


AGUA



NORMAL

FASE 4 (SECRETA)





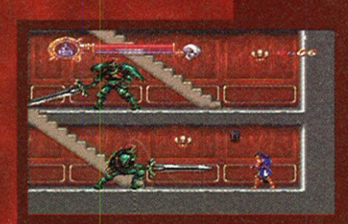












to sucede por programar un juego con retales de otra versión y unirlos sin pies ni cabeza. Tras este pequeño mundo de contrastes tan solo aparece un apartado que pueda merecer el calificativo de sobresaliente. La banda sonora de DRACULA X (recordad que proviene de un *CD ROM*), ha sido magníficamente recreada por los ocho canales del chip de sonido de ***SNES***.

VIDAS EXTRA



Repartidas a lo largo y ancho del mapeado encontraréis vidas extra escondidas tras sólidas paredes. Como suele ser habitual, no dejéis nada del mapeado sin ser golpeado.





Los programadores de Konami no han abandonado la clásica y querida fórmula de los passwords con el hacha, la poción y el corazón. Apuntad bien cada password.

OPTIONS

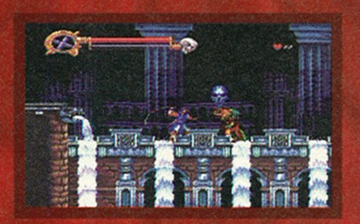




Para rescatar a la simpar Anett tendremos que abrir una segunda puerta con la llave antes mencionada. A través de esta entrada accederemos a la fase 5 secreta donde, tras resolver un sencillo y acuático puzzle, llegaremos hasta la celda donde se encuentra nuestra bella dama retenida por el Conde Drácula.

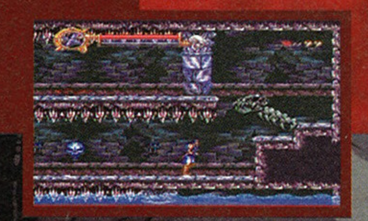
FASE 5 (SECRETA)

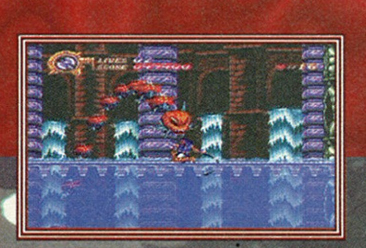








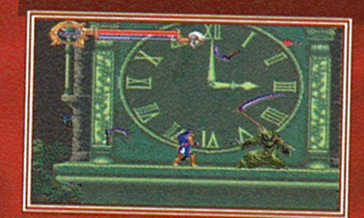






FASE 6





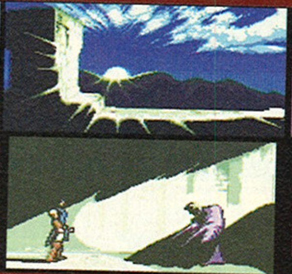
Ya sólo queda preguntarnos si INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER 2 y RUN´N GUN serán las últimas creaciones de la insigne compañía para ***SNES***. Parece como si **Konami** se hubiera aprovechado, por primera vez en su historia, de las rentas obtenidas durante muchos años para crear un juego que nunca debería haber visto la luz del día, al igual que el propio Drácula. Prefiero dejar en mi memoria el grato e inolvidable recuerdo de SUPER CASTLEVANIA IV.

THE ELF

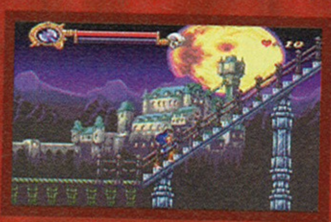
THE END

Si hemos rescatado a Maria y/o Anett, la pantalla final sufrirá variaciones. Un triste final para esta mítica saga que no cumple ni de lejos con las expectativas creadas.






FASE 7








KONAMI
KONAMI
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 9
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS



▲ Algunos escenarios, pocos, y la mayoría de Final Bosses poseen una calidad notable.

MUSICA



▲ Una excelente adaptación de la genial e inolvidable banda sonora de DRACULA X para Turbo Duo.

SONIDO FX



▲ Los típicos efectos especiales que aompañan a todos y cada unos de los capítulos de CASTLEVANIA.

JUGABILIDAD



▲ Permanece casi intacta desde el primer episodio de la saga y sigue presente en VAMPIRE'S KISS.

GLOBAL

84

Aunque todavía se mantengan intactos algunos detalles que hicieron grande y única a esta legendaria saga, nos encontramos ante el capítulo más frío y poco atractivo de todos. Un triste final para uno de los juegos más esperados de todos los tiempos y con más admiradores.





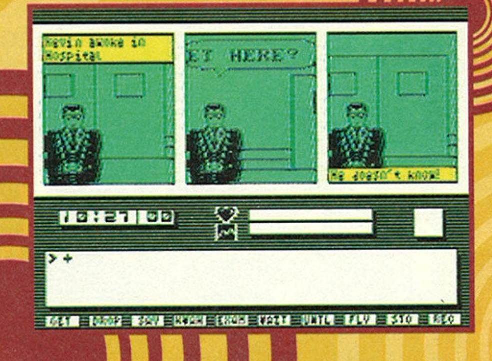
HACE DOS AÑOS QUE LOS AFICIONADOS AL GENERO DE LOS BEAT' EM-UP POSEEDORES DE MEGA DRIVE ESTAN ESPERANDO UN JUEGO QUE VALGA LA PENA. TRAS LAS TRAUMATICAS EXPERIENCIAS DE **JUSTICE LEAGUE, THE TICK** y **THE PUNISHER**, POR FIN ESTA CONSOLA TIENE UN GRAN JUEGO DE ACCION PARA TODOS LOS PUBLICOS, SE TRATA DE **COMIX ZONE**.

Era medianoche, me encontraba tranquilamente en mi estudio de trabajo, terminando los dibujos para el último capítulo de Superhero, un cómic que me había proporcionado una gran fama estos años. Después de tanto tiempo con la misma historia había llegado el momento de terminar la serie, y la mejor manera era matar al villano. Me encontraba bastante cansado y me acerque a la cocina a por un vaso de leche. Al volver al trabajo, observe como los lápices se movían solos. Esto no era un fenómeno muy inusual, ya que mi edificio era conocido por su carga de energía psíquica y paranormal. Cogí mi lápiz y me dispuse a seguir dibujando. De pronto una mano apareció desde las entrañas del papel y me agarró del cuello. El malvado de mi historia se materializó ante mis ojos. Desperté y ya no estaba en mi casa, aunque este lugar me resultaba familiar. Una palabra escrita en el frío suelo de mármol me dio la pista definitiva. Esa palabra era mi firma. Estaba claro que me encontraba prisionero en mi propio cómic, sólo que en esta ocasión el malo era el dibujante, y pretendía borrarme de la existencia.

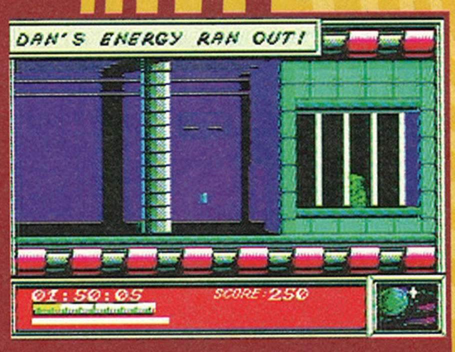
Con este interesantísimo y original argumento comienza uno de los arcades más espectaculares de la historia de los 16 bits. Desde **STREETS OF RAGE** no teníamos oportunidad

BOCETOS DE DIVERSION





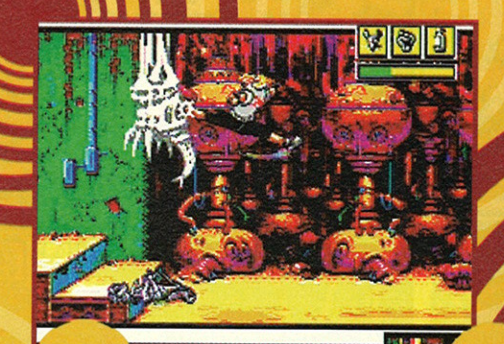




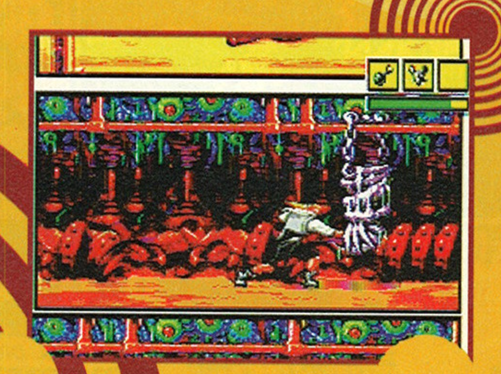
A PESAR DE LO QUE PUEDA PARECER, COMIX ZONE NO SE BASA EN UN IDEA COMPLETAMENTE ORIGINAL. EN TIEMPOS DEL SPECTRUM YA EXISTIAN JUEGOS EN LOS QUE EL PROTAGONISTA ESTABA INMERSO EN UN TEBEO, ALGUNOS EJEMPLOS SON RED HAWK DE MELBOURNE HOUSE, STIFFLIP AND COMPANY DE PALACE SOFTWARE Y LA SAGA DE DAN DARE, PROGRAMADA POR UN VIEJO CONOCIDO DE TODOS NOSOTROS, DAVID PERRY.



THE NIGHT OF THE MUTANTS









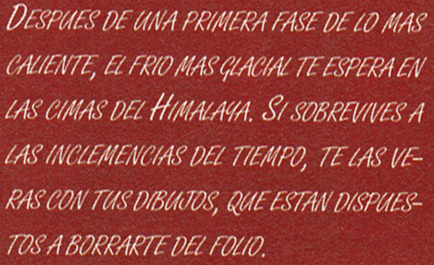




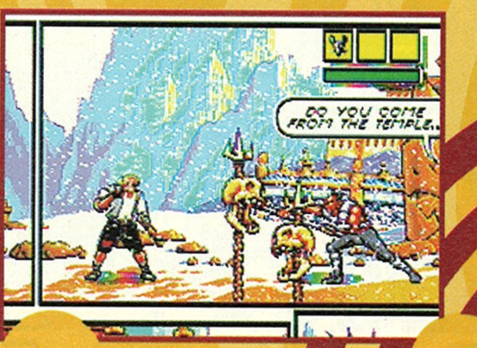
¡BIENVENIDOS AL COMIC INTERACTIVO! LLEGO EL MOMENTO DE DEMOSTRAR QUE LEER TEBEOS DURANTE AÑOS TE HA SERVIDO DE ALGO. TE ESPERA UNA DIFICIL Y ARRIESGADA MISION AL FILO DE LO IMPOSIBLE. ¡ANIMO!, LA PRACTICA HACE LA PERFECCION.

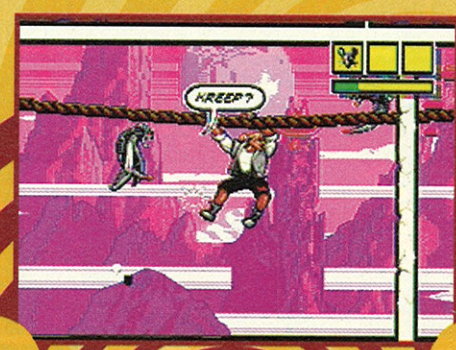


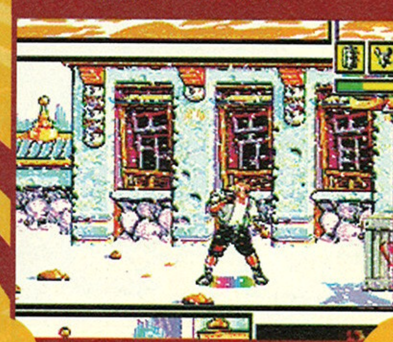
WELCOME TO THE TEMPLE

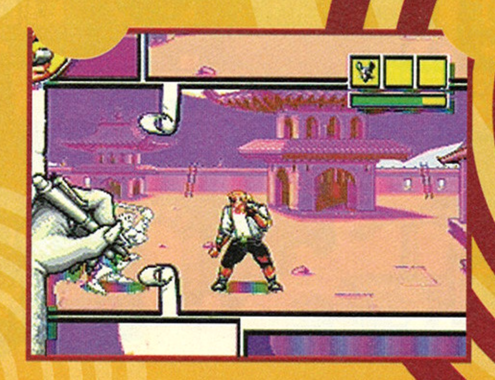


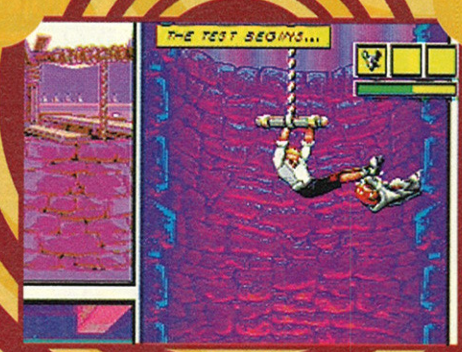
DESPUES DE UNA PRIMERA FASE DE LO MAS CALIENTE, EL FRIO MAS GLACIAL TE ESPERA EN LAS CIMAS DEL HIMALAYA. SI SOBREVIVES A LAS INCLEMENCIAS DEL TIEMPO, TE LAS VERAS CON TUS DIBUJOS, QUE ESTAN DISPUESTOS A BORRARTE DEL FOLIO.











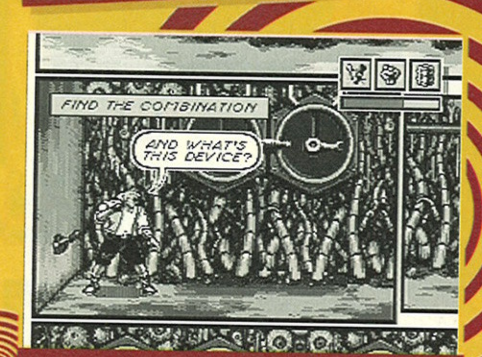



ZONE
¡QUE NI PINTAO OIGA!
NICE TRY, BOZO!
YOU'LL DIE FIRST!
WACK!
I JUST LOVE THESE DRUMS!!
DOWN IN THE SEWERS ...
YUCK, IT'S WET IN HERE!
WOW, INTENSE!
I DON'T LIKE THIS CRATE-- WATCH OUT!
WELL, I USED TO BE...
WOW, SHREDDIN
POW!!
WHAT THE #!@? WAS THAT?





PUZZLE

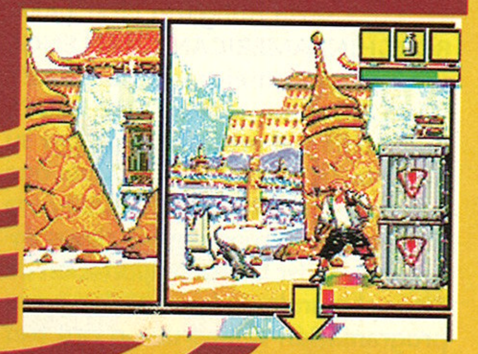


EN ALGUNOS MOMENTOS DE ESTE JUEGO TAMBIEN NOS SERA NECESARIO EL USO DE LA INTELIGENCIA.

EL MEJOR AMIGO DEL HOMBRE



NUESTRA MASCOTA SERA DE GRAN UTILIDAD EN ALGUNAS SITUACIONES COMPROMETIDAS, ATACANDO A NUESTROS ENEMIGOS Y BUSCANDO OBJETOS UTILES.



de contemplar un *Beat´em-up* de tanta calidad como este **COMIX ZONE**. Lo primero que observamos es la perfecta animación del personaje central, con multitud de detalles y golpes. El resto de *sprites* secundarios cuentan también con unos movimientos destacables. Incluso el ratón que acompaña al personaje se mueve perfectamente. Pero si dejamos atrás a los personajes nos encontramos con unos fondos increíbles que parecen de autentico cómic, con unas tonalidades de color que se corresponden con la paleta utilizada usualmente en las historietas. El sonido es también un punto destacado en esta superproducción lúdica, con la mayor cantidad de digitalizaciones que jamás se han escuchado en un cartucho. Estas no se limitan a los típicos gritos y efectos, ya que se podrían definir como autenticas conversaciones. Al igual que en los tebeos auténticos, el diálogo es pieza clave del desarrollo de la historia, por lo que no es recomendable que nos limitemos a dar mamporros a diestro y siniestro. También debemos prestar un poco de atención a lo que hablan los personajes entre sí, que dicho sea de paso sera traducido al castellano. La jugabilidad es prácticamente perfecta. Resulta sencillísimo lograr cada uno de los golpes y *combos*, así como utilizar los distintos objetos. A esto añadiremos una dificultad ajustadísima que hace que el juego no se termine en un suspiro. Pero sin ningún tipo de duda, el gran secreto de **COMIX ZONE** reside en su increíble y cuidada ambientación. Por citar algunos de los detalles de ésta, fijaros en las continuas rasgaduras del papel del tebeo, o como podemos romper los marcos que separan las viñetas, o nuestros enemigos, que al destruirlos se convierten en trozos de papel... Sin duda uno de los mejores detalles es la mano del malo, que va dibujando delante de nosotros a los enemigos. En fin, no dejes pasar este **COMIX ZONE**.

THE PUNISHER



SEGA
SEGA
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 4
CONTINUACIONES ◆ 1
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ El ambiente de cómic logrado por los grafistas es sobresaliente.

▲ Las animaciones de todos los personajes son geniales.



MUSICA

▲ Las melodías cambian dependiendo de la situación de la acción.

▼ Los instrumentos utilizados en las músicas son bastante simples.



SONIDO FX

▲ La variedad de efectos y voces es impresionante, sobrepasando todo lo oído en Mega Drive.

▲ Perfecta calidad de las conversaciones.



JUGABILIDAD

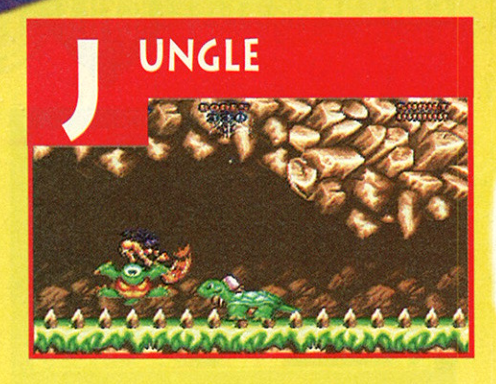
▲ El control del personaje roza la perfección, a pesar de la multitud de acciones que puede realizar.

▲ Los elementos de aventura son muy divertidos.



GLOBAL 94

Después de una sequía que ha durado dos años, el Beat´em-up vuelve a ser un genero de lujo en Mega Drive gracias a este espectacular arcade. Imprescindible para los fans de los buenos juegos y cualquier usuario de consola que se precie. Recomendable para los fanáticos de la estética de los cómics de super-héroes y demás fauna de entretenimiento.

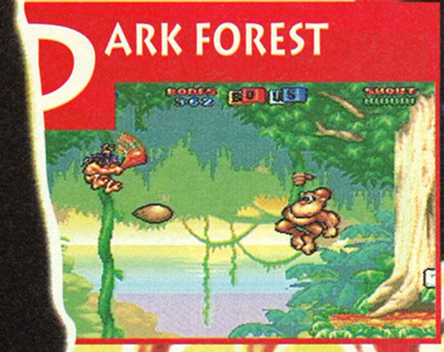










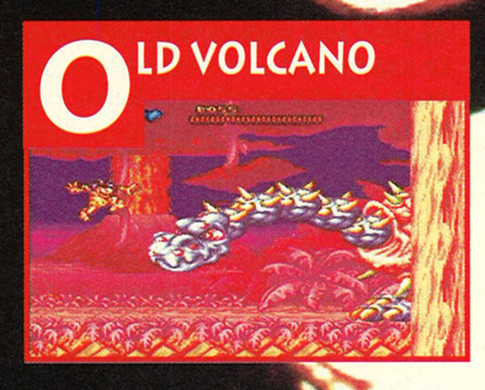


Los origenes de la humanidad han sido siempre una fuente de inspiración para las mentes más imaginativas. PREHISTORIK MAN es la nueva y divertida visión que Titus nos ofrece sobre aquellos peligrosos tiempos.



LA EPOCA DORADA











Esta compañía francesa, que no destaca por ser excesivamente prolífica, cuenta sin embargo con abundantes éxitos en ***SNES***. Entre ellos, sería obligado citar LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE (una versión mejorada de CRAZY CARS 3), el fantástico THE BLUES BROTHERS y el protagonizado por su mascota TITUS THE FOX. El título que nos ocupa, **PREHISTORIK MAN** para ***SNES***, puede darnos algunas claves para comprender la escasa aportación de **Titus** al mundo de las consolas: en su programación se invirtieron casi tres



años. Viendo el resultado, merecería la pena que otras compañías siguieran su ejemplo.

En sus 8 megas, esta divertida mezcla de arcade y plataformas llamada **PREHISTORIK MAN**, ha conseguido aunar lo que sólo unos pocos juegos de 24 ó 32 megas pudieron ofrecernos. En sus 23 fases disfrutaremos de una exquisita realización técnica con multiples planos de *scroll parallax*, cambios de luces según las alturas, un impecable y oportuno uso del Modo 7, y unos jefes de final de nivel espectaculares tanto en tamaño como en diseño. Gráficamente tiene un innegable parecido con JOE & MAC y también guarda muchas similitudes en su mecánica y estructura con CHUCK ROCK 2. Aunque evidentemente no se puede hablar de originalidad, nadie podrá negarle calidad ya que ambos títulos eran ejemplares en ambos apartados. La estructura de las fases resulta bastante variada y entrenida al alternarse niveles con desarrollo horizontal con otros verticales e incluso algunos sobre vehículos tales como un ala delta o un monociclo.

LARGO FUE EL CAMINO











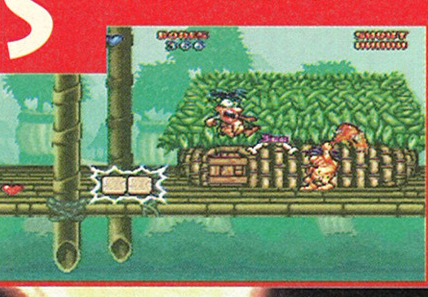


PERO TODO TIENE UN FINAL

Para acompañarnos en esta mastodóntica aventura los programadores han optado por una banda sonora desenfadada y pegadiza, con diversos ritmos y buena orquestación. En líneas generales, las melodías se acoplan bastante bien a la acción aunque, en algunas ocasiones, otras desentonan de un modo claro con el ritmo trepidante. Los efectos sonoros son también de calidad y aún estamos intentando averiguar su procedencia al sernos sumamente familiares.

A estos aciertos en la programación de **PREHISTORIK MAN** hay que añadir una jugabilidad realmente extraordinaria. En cada fase nos veremos sorprendidos con nuevos planteamientos y situaciones que van desde la clásica prueba de habilidad a las de encontrar objetos. Cientos de enemigos, gigantescos jefes finales, plataformas de todas las formas y colores, lugares secretos, artefactos mecánicos y una dificultad creciente aunque bien ajus-



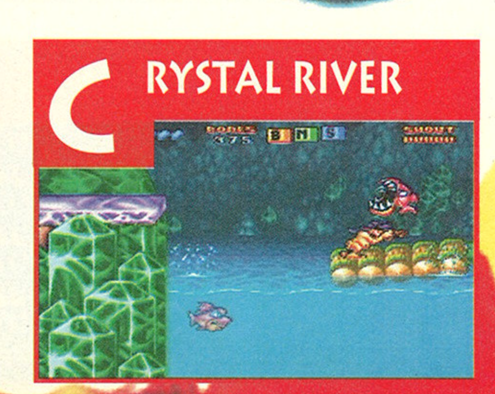






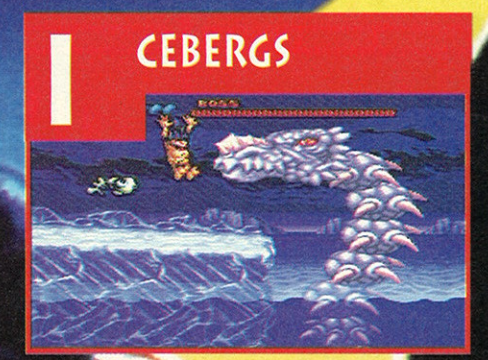








ICEBERGS



ICE WASTES

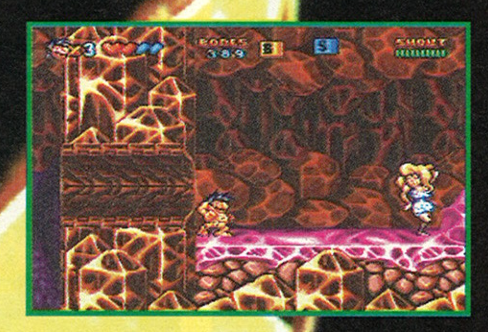




tada, son algunos de los ingredientes que adornan esta aventura.

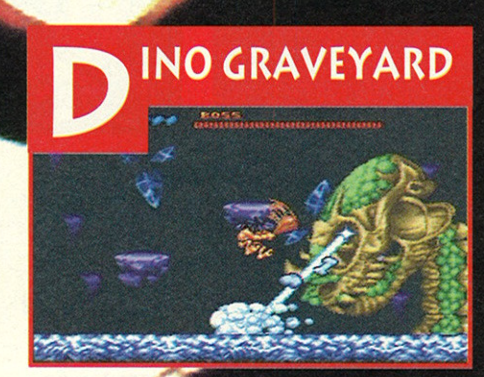
Resumiendo, **PREHISTORIK MAN** de Titus es una novedad con un inconfundible sabor a clásico, un programa sin fisuras, muy divertido y con detalles realmente brillantes. En pocas palabras: de lo mejor que hemos visto en el género desde hace muchos años.

R. DREAMER
& DE LUCAR



El programa de Titus resulta tan apetitoso y seductor como esta "moza" a los ojos de nuestro héroe.

DINO GRAVEYARD



BONUS







TITUS
TITUS
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 23
CONTINUACIONES ◆ 3
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS — 90

▲ Gran variedad de escenarios y enemigos a lo largo del juego.

▲ Perfectos scroles y divertidas animaciones para los personajes.



MUSICA — 85

▲ Diferentes melodías animan las aventuras del protagonista.

▼ Algunas veces no siguen el ritmo trepidante del juego.



SONIDO FX — 89

▲ Toda la gama de sonidos y efectos prehistóricos.

▲ Chillidos, golpes, chapuzones, que más se puede pedir.



JUGABILIDAD — 91

▲ Diferentes estrategias para cada zona del juego y los jefes finales de cada fase. Un nivel de dificultad creciente y un mapeado inmenso.

GLOBAL — 90

La compañía francesa se lo ha tomado con calma y el resultado no podía ser mejor. **PREHISTORIK MAN** es un juego inmenso en casi todas sus facetas, fases amplias, impresionantes scroles parallax y una jugabilidad arrolladora que le da mil vueltas a más de un juego de 24 y 32 megas. Un aventajado discípulo de títulos como JOE & MAC o CHUCK ROCK 2.





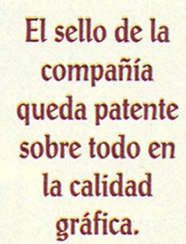








Este es un año de buenas noticias para los amantes de Rol. Después de SOLEIL y STORY OF THOR, Sega nos sorprende con un cartucho en la línea de LANDSTALKER o EQUINOX avalado por Treasure, una compañía ya legendaria entre los usuarios de Mega Drive por la calidad de sus producciones.

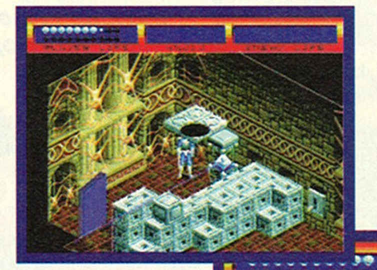


El sello de la compañía queda patente sobre todo en la calidad gráfica.













A la derecha, The Elf trata de ligarse a una mujer de dudosa reputación.





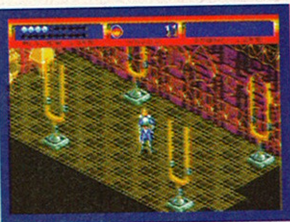




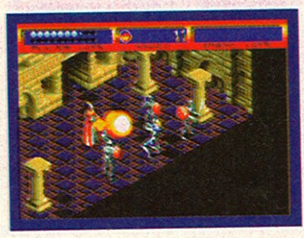












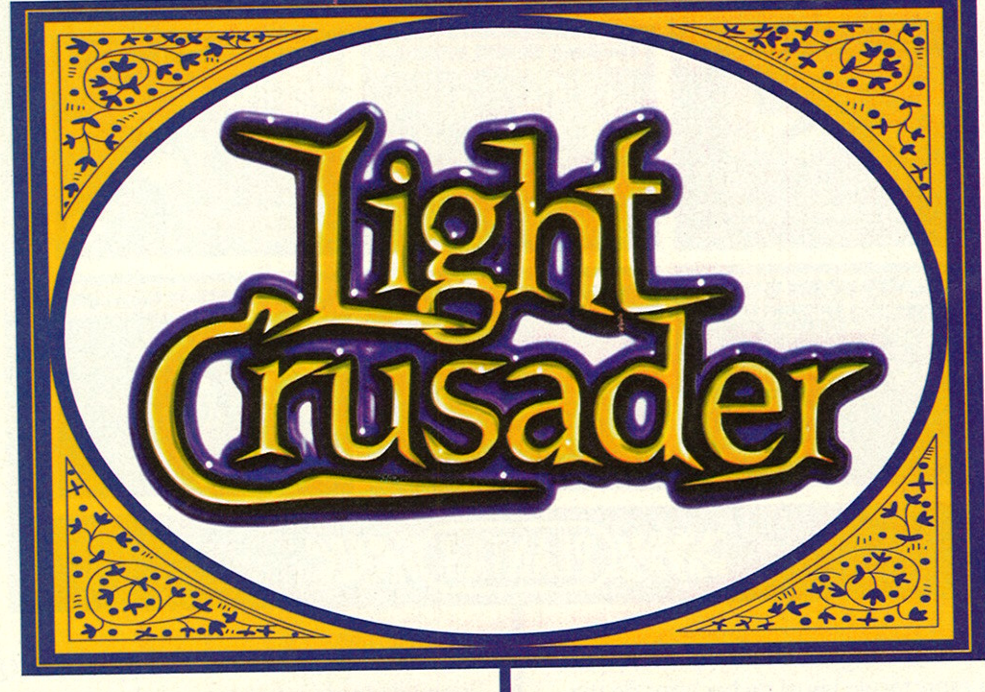






Hace mucho, mucho tiempo, en un reino legendario llamado Wayden, una gran tragedia conmocionó a su población. El malvado mago Lagoono Mondongo invocó a los demonios en el palacio del reino. En ese momento, el país entero sufrió todo tipo de desastres provocados por espíritus malignos. Fue en ese momento cuando el caballero David Lander, puso fin a la tiranía del mago ensartándolo con su espada. Después de este grandísimo esfuerzo, David decide retirarse una temporada al cercano reino de Green Rod. Pero un día comenzaron a suceder fenómenos extraños, y la gente desapareció de sus lugares. Fue entonces cuando el soberano del reino pidió ayuda a Lander para descubrir quién se ocultaba detrás de tantos desastres.

Después de los fabulosos GUNSTAR HEROES, DYNAMITE HEADDY y ALIEN SOLDIER , **Treasure** nos trae un *Action-RPG* que hará historia. Dos años de programación han sido necesarios para terminar este producto único en su especie. A primera vista, **LIGHT CRUSADER** puede parecer similar a otros productos isométricos como SOLSTICE o LANDSTALKER. Mientras que en todos los juegos tridimensionales el control suele estar limitado a cuatro coordenadas, es decir, que nuestro personaje solo se desplaza en cuatro direcciones, en **LIGHT CRUSADER** podremos desplazarnos en ocho, lo que proporciona un control mucho más exacto y realista en el entorno 3D del cartucho. Gra-

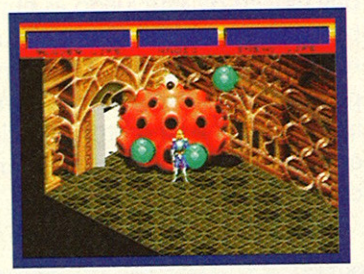


JEFES



Siguiendo la tradición de títulos como GUNSTAR HEROES o DYNAMITE HEADDY, Treasure ha incorporado una vez más su impresionante galería de gigantescos jefes, movidos a base de rotaciones y con increíbles efectos tridimensionales.











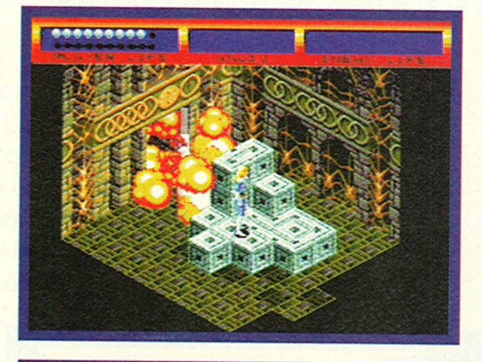








Este juego supone un verdadero hito dentro de los juegos que combinan rol, arcade y aventura.



El elemento mágico de los hechizos estará presente a lo largo y ancho de este excelente juego.











cias a esto podremos calcular mucho mejor nuestros saltos en relación a los decorados. Otro gran acierto por parte de los programadores ha sido incluir un gran numero de puzzles, que van desde los típicos de abrir palancas en un orden concreto, hasta complicados acertijos que desesperaran a más de uno. El gran ausente en los juegos *RPG* isométricos siempre ha sido el elemento mágico. En esta ocasión, **Treasure** ha incluido todo un espectáculo visual de hechizos de manera que podremos combinar los cuatro elementos existentes hasta un máximo de quince magias distintas. Como en todas las producciones de **Treasure**, el número y la vistosidad de los enemigos es considerable, con gigantescos jefes que nos harán la vida imposible. Los patrones de ataque han sido especialmente cuidados, de tal manera que los enemigos pueden matarse entre ellos o huir cuando su jefe es eliminado. Los gráficos son coloristas y detallados como pocos, con preciosas estatuas y todo tipo de objetos. Pero la gran baza de este juego es su longevidad, ya que lo complicado de los puzzles y acertijos conseguirá que pasemos horas y horas intentando encontrar la solución. Todo esto junto con el frenético dinamismo logra una mezcla perfecta de acción y aventura que debería abundar más en las producciones de hoy en día. Quizá el aspecto más descuidado de este juego es el sonoro, ya que las músicas son bonitas pero escasas y un poco repetitivas, y los efectos de sonido un tanto vulgares. Si pasamos por alto este detalle sin importancia, nos encontramos con un magnifico juego que vale la pena tener en nuestra colección y que, a buen seguro, nos entretendrá durante mucho, mucho tiempo. Sin duda una excelente inversión.

THE PUNISHER















MAGIAS

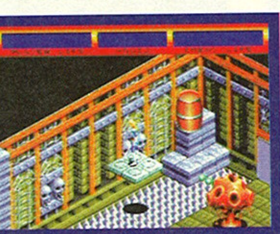

TRUENO

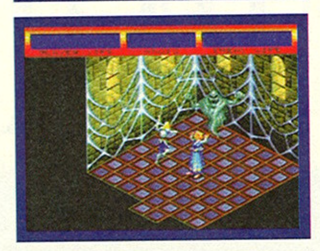

VIENTO

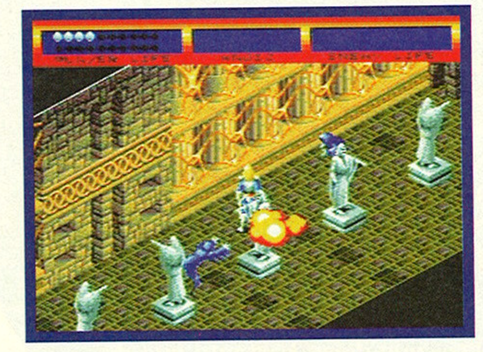

INCENDIO



Podremos elegir entre ocho direcciones distintas a la hora de desplazar a nuestro personaje por la pantalla.








PLANTA 2





Cada rincón de los muchos decorados esconde numerosas sorpresas que nos tendrán siempre en vilo.



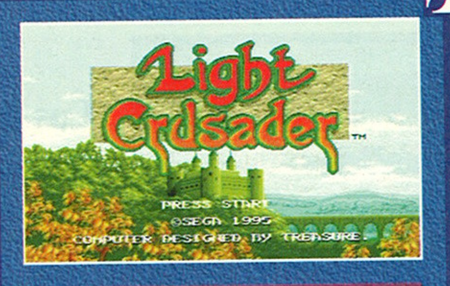



CASTILLO


HIELO


JUICIO FINAL

Debido a la gran cantidad de magias que podéis realizar en este juego, aquí tenéis una pequeña guía. En la esquina inferior izquierda de cada pantalla tenéis los elementos necesarios para lograrlas.



SEGA
TREASURE
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 2
FASES ◆ 9
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS

▲ Todo, desde los sprites hasta las bellísimas estatuas de las paredes, demuestran el espectacular trabajo de los grafistas. Todo un logro para Mega Drive.


94

MUSICA

▲ Gran variedad de melodías, todas ellas bien compuestas.

▼ Algunas de ellas se hacen un poco repetitivas.


86

SONIDO FX

▲ Alguna voz digitalizada de bastante calidad.

▼ El resto de sonidos son bastante vulgares y no llegan a la calidad de anteriores producciones.


79

JUGABILIDAD

▲ La perfecta combinación entre acción, puzzle, estrategia y rol aseguran el entretenimiento.

▲ La originalidad de los puzzles.


92

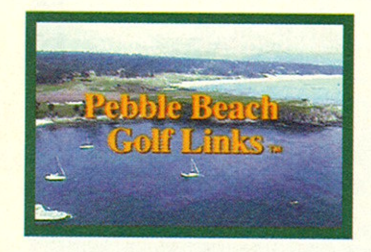
GLOBAL 93

LIGHT CRUSADER es un gigantesco RPG que hará las delicias de los aficionados a la acción y a exprimir se las neuronas. Cuenta con un despliegue gráfico envidiable y un alto nivel de jugabilidad que lo hacen tremendamente atractivo. En definitiva, otro gran producto de Treasure que se puede considerar como uno de los tres mejores RPG para Mega Drive.



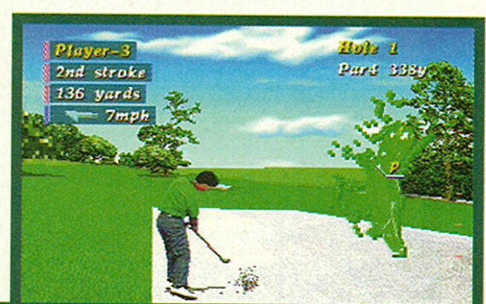
PEBBLE BEACH GOLF LINKS





Los nuevos soportes empiezan a entrar en el terreno deportivo siendo el golf una de las disciplinas elegidas para ello. En esta ocasión el turno ha llegado a *Saturn* con la versión de un cartucho inicialmente creado para *Mega Drive* y *SNES*.







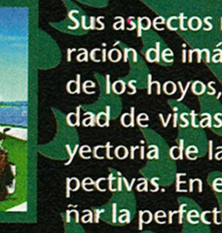








SALVANDO EL PAR



Las nuevas consolas van, poco a poco, añadiendo disciplinas deportivas a sus todavía limitado catálogo de juegos. En este proceso el golf vuelve a ser una de las disciplinas preferidas, tal y como ocurrió con las consolas de ocho bits, y posteriormente con las de 16 bits. En los nuevos soportes el pionero fue ***Mega Drive 32X*** con GOLF MAGAZINE 36 GREAT HOLES un simulador de **Flashpoint** en el que se siguen los esquemas tradicionales del género. Los mismos esquemas han sido mantenidos en **PEBBLE BEACH GOLF LINKS** para ***Saturn***, cuyo grupo programador (**T & E Soft**) cuenta con una gran tradición en simuladores de golf con juegos como DEVIL´S COURSE o WAIALAE COUNTRY CLUB. En esta ocasión se ha versionado un título aparecido fuera de nuestras fronteras para ***Super Nintendo*** Y ***Mega Drive***. El sistema para controlar la potencia y la precisión de los golpes es similar al utilizado en los versiones para 16 bits y a la mayoría de los representantes de este género.

Sus aspectos más destacables son la incorporación de imágenes reales en la presentación de los hoyos, así como una completa variedad de vistas que permiten observar la trayectoria de la pelota desde diferentes perspectivas. En el aspecto gráfico hay que reseñar la perfecta reproducción de los golpes, y la variada gama de movimientos de los cuatro *caddies* entre los que puede elegirse. El diseño de los campos tiene una gran vistosidad, aunque presenta algunos detalles, como el público, que dejan bastante que desear. Por su parte no puede achacarse nada en cuanto a las opciones y a las diferentes modalidades incluidas que permiten que hasta cuatro jugadores participen de forma sucesiva. En el *green* las clásicas rejillas, incluidas en otros simuladores, hacen su aparición para poder determinar con más precisión la pendiente del terreno. El primer programa para ***Saturn*** es un digno representante de este género, aunque deja la impresión de que sólo se han aprovechado las posibilidades de este soporte en un pequeño porcentaje.

JAVIER ITURRIOZ



CADDIES

GREEN

PALOS

A diferencia de otros programas, este simulador de golf para *Saturn*, cuenta con cuatro *caddies* diferentes y con una buena animación.

GUIA

Durante el juego podremos acceder a una completa guía en la que se explican todos los detalles para una correcta utilización de sus elementos.

HOYOS

MENU

PELOTA



PEBBLE BEACH GOLF LINKS

SEGA
T&E SOFT
MEGAS ◆ CD ROM
JUGADORES ◆ 1-4
VIDAS ◆ 1
COMPETICIONES ◆ 6
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS 83

▲ Los movimientos de los jugadores y caddies.

▼ Algunos detalles de diseño de los campos.

MUSICA 80

▲ Se adapta correctamente a su cometido.

▼ La variedad no es precisamente su punto fuerte.

SONIDO FX 82

▲ Incluye los sonidos característicos de este deporte.

▲ Los aplausos del público en los buenos golpes.

JUGABILIDAD 84

▲ Es muy sencillo hacerse con el control del juego.

▲ La variedad de competiciones es un punto a favor.

GLOBAL 84

El primer simulador de golf para la nueva consola de Sega, mantiene los esquemas tradicionales de este género para los soportes de 16 bits. Unicamente puede destacarse el diseño gráfico y la espectacularidad de algunos hoyos, aunque el resultado final no aprovecha la capacidad de Saturn.



LOS CHICOS del BARRIO

El terror de las abuelas, la maldición del barrio, los dos tipos mas impresentable de la televisión protagonizan uno de los juegos mas gamberros y divertidos jamas programados para ***Mega Drive***.





EL LOCO DE LA SIERRA

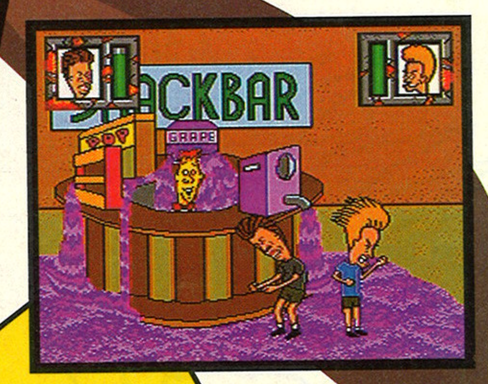
La maldad de Beavis & Butt-Head no conoce límites... si tienes la suerte de conseguir la motosierra podrás derribar el árbol de tu vecino para hacerte con un trozo de la entrada del concierto.





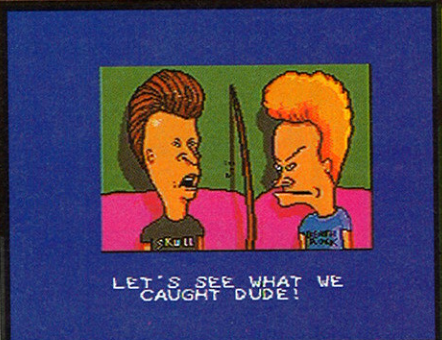
Los héroes televisivos de esta redacción hacen su primera incursión en el mundo de los videojuegos de la mano de la todopoderosa **Viacom**, dueña de los estudios **Paramount**, la cadena de videoclubs **Blockbuster** y la popular **MTV**. Este gigante de las comunicaciones, que ya contaba en su haber algunos títulos para *PC* como el celebrado DRACULA UNLEASHED, ha trasladado las hazañas de esta repulsiva pareja a tres sistemas (*Mega Drive, Super Nintendo* y *Game Gear*), y en contra de la moda actual, diferenciando el tipo de juego y su desarrollo para cada uno de ellos. Así, si la versión *Super Nintendo* es un arcade puro y duro, esta de *Mega Drive*, que es la que nos ocupa, es una videoaventura en toda regla, aunque también cuenta con un fuerte elemento de arcade.

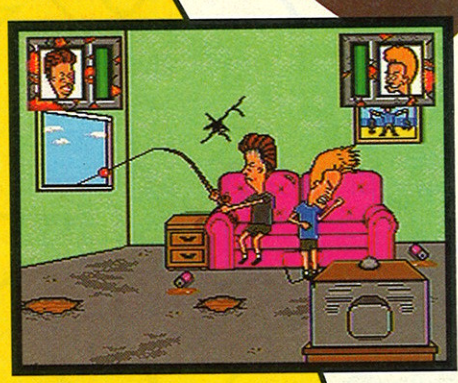
Su desarrollo nos recuerda al de uno de los más legendarios títulos de **Gremlin Graphics** para *Spectrum*: JACK THE NIPPER. En este clásico de los ordenadores de 8 bits, manejábamos a un tierno infante dedicado en cuerpo y alma a hacer todo tipo de trastadas por todo el barrio, algunas tan inocentes como romper lavadoras, y otras absolutamente salvajes como liberar a unos presos o exterminar con veneno el césped de un parque. Con este mismo espíritu de "creatividad y buenas acciones", **Viacom** ha diseñado una de las videoaventuras más



DE PESCA

Consigue la caña del garage del vecino y podrás disfrutar de la pesca desde el sofá de casa. Todo está sujeto a ser pescado... policias, viejas, gatos, presos fugados, incluso algún que otro trozo de entrada.







destructivas y salvajes jamás creadas para una consola.

El objetivo del juego consiste en recuperar las entradas del concierto de Gwar, el grupo mas cañero del momento y verdaderos ídolos de Beavis & Butt-Head, los cuales no cejarán hasta encontrar todos los pedazos de las entradas, diseminados por todo el pueblo…a cualquier precio. La llave hacia el éxito consiste en recoger y utilizar diversos objetos con los que hacer todo tipo de maldades, conseguir las entradas y de paso, echarse unas risas. En este juego no conocerás limitaciones, ni morales ni éticas. Sólo tu conciencia podrá impedirte ejecutar algunas acciones realmente detestables.Podrás hacer de todo…desde abatir con una sierra mecánica el pino de su vecino hasta servir a los clientes del Burger World la especialidad de la casa: Rata al ketchup. Si REN & STIMPY levantaron ampollas entre padres y educadores, **BEAVIS &**

BENDITOS PASSWORDS

Tenéis la posibilidad de conservar la partida gracias a los passwords, los cuales salvarán los trozos de entrada conseguidos y los objetos recolectados hasta el momento.

EN EL BURGER

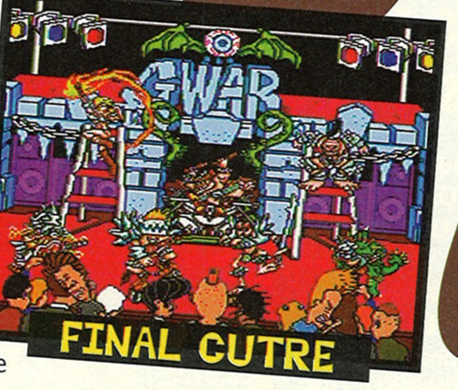
Para conseguir el primer trozo de entrada, nuestros amigos deberán "indigestar" al cliente pesado del Burger. Para ello, coge la rata muerta del vertedero, échala en la freidora con una ración de patatas, y sírvesela bien calentita.







FINAL BUENO



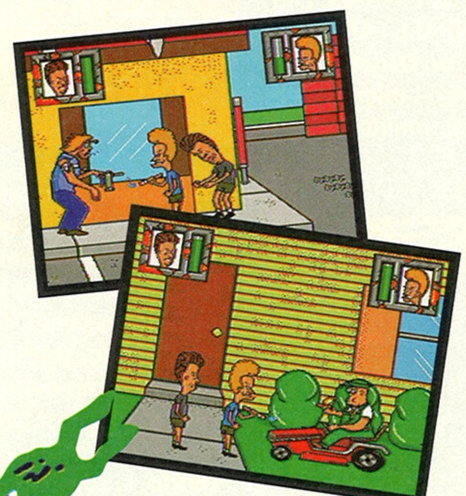
FINAL CUTRE

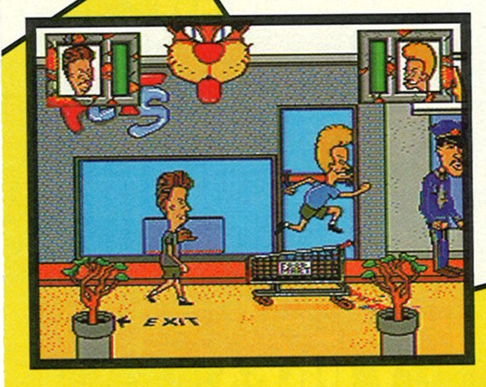
BUTT-HEAD se van a convertir en la nueva bestia parda de las mentes bien pensantes, gracias a las gamberradas de estos *heavys* con mente de psicópata.

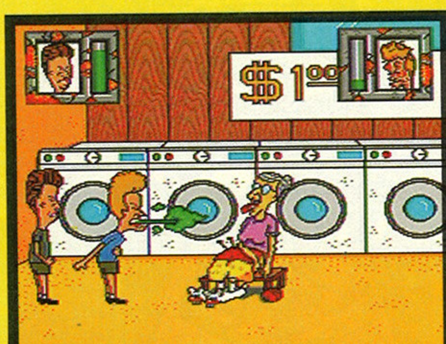
Esta libertad de acción, junto a su desarrollo para nada lineal, hacen de **BEAVIS & BUTT-HEAD** la mejor videoaventura aparecida en consola desde la celebrada adaptación de MANIAC MANSION para ***NES***. Un auténtico desmadre que además puede presumir de tener un aspecto gráfico impecable, gracias al enorme tamaño de sus protagonistas, y que respeta en todo momento el aspecto cutre y *underground* de la serie de televisión. Hasta la música de la cabecera es idéntica, a la que le acompañan todo tipo de efectos sonoros como eructos, ventosidades, vómitos y otras delicias sonoras que harán la delicia de toda la familia.

BEAVIS & BUTT-HEAD rompe con todos los esquemas conocidos dentro del género de las aventuras para consola. Un gran título dirigido a un público mas maduro, cansado ya de rescatar princesitas y elfos apestosos. Sin duda, uno de los mejores juegos de ***Mega Drive*** del año.

NEMESIS









VIACOM
VIACOM NEWMEDIA
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 2
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 1
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Los sprites de los protagonistas son enormes.

▲ Recrean a la perfección el aspecto cutre de la serie de dibujos animados.



MUSICA

▲ Se ha incluido la musiquilla tan inconfundible como lamentable que adorna la cabecera de la serie de la pequeña pantalla.



SONIDO FX

▲ Diálogo digitalizado de los protagonistas capaz de escandalizar a la más liberal de las abuelas.

▲ Todos los sonidos corporales imaginables.



JUGABILIDAD

▲ Sabor y jugabilidad de las mejores videoaventuras, aunque más salvaje.

▼ Sin un libro de pistas, la misión puede ser muy, pero muy difícil.



GLOBAL

90

Una auténtica pasada de juego capaz de partir de risa al mas serio de los mortales, y una de las pocas videoaventuras que podrás encontrar en Mega Drive. Sólo por eso (y por otros motivos) merece la pena conseguir este juegazo destinado a convertirse en un título de culto... y olvidate de ver la tele a la hora de la merienda.



BOLAS DE ACERO

TODOS LOS GENEROS VAN LLEGANDO A LAS NUEVAS CONSOLAS. DESPUES DE LAS CONVERSIONES DE ARCADE Y LOS PRIMEROS PLATAFORMAS, LE TOCA EL TURNO A LOS PINBALLS.

EL año pasado, camuflado entre DONKEY KONG COUNTRY y UNIRACERS, **Nintendo** nos trajo lo que parecía el *Pinball* definitivo. **SUPER PINBALL** tenía todo lo necesario para desbancar a los míticos PINBALL DREAMS y PINBALL FANTASIES creados por **Digital Illusions**. Cuatro tableros, perspectiva real, *multiball* y animaciones nunca vistas eran las armas con las que contaba para luchar contra los colosos suecos. Pero como pasa muchas veces, falló en la jugabilidad, puesto que los tableros eran demasiado fáciles y simples. Meses más tarde, y sin el apoyo de **Nintendo**, la compañía lanzó su continuación, con gráficos mejorados pero idénticos fallos. Ahora, seis meses después y con su habitual des-

REGLAS DEL JUEGO





Dentro del juego hay una opción que os pemitirá acceder a las reglas de los cuatro tableros. Lástima que no estén traducidas a nuestro idioma. El mejor truco es conocerlas al dedillo.









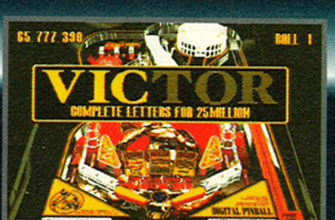
DRAGON SHODOWN



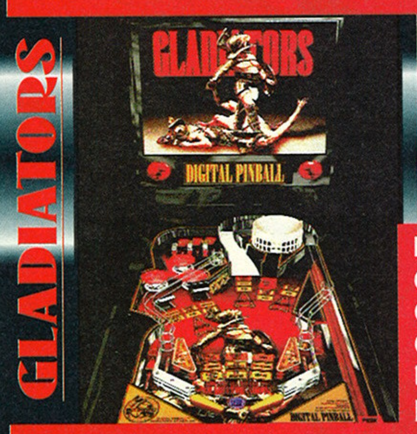


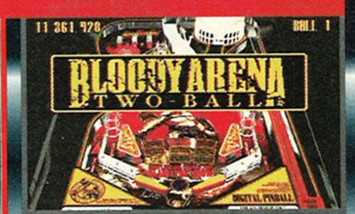
El tablero llamado DRAGON SHOWDOWN está diseñado con motivos de samurais. Los múltiples Jackpots son su punto fuerte, así como su gran belleza estética y una extremada dificultad.





GLADIATORS





En el circo se ocultan premios que otorgan millones de puntos al que consiga la difícil misión de penetrar en su interior. Debéis tratar por todos los medios de conseguirlo para elevar vuestro marcador.

SON OF MARS



Si levantáis a los hermanos, se activarán premios especiales que conseguiréis al subir las rampas. Con ellos lograréis muchos puntos.

piste a la hora de fichar a compañías peregrinas, **Sega** avala el primer *Pinball* de **Kaze** para su ***Saturn***. Como era de esperar, el conocimiento de los programadores de esta máquina es tan escaco que han tirado por el camino corto. Se han limitado a versionar para ***Saturn*** su segundo juego, y les ha salido tan clavado que casi parece de ***Super Nintendo***. Respecto al juego, cuenta con la típica *intro* en *Full Motion Video*, con un tamaño y resolución casi propias de ***Mega CD***. Después de esta ridícula introducción nos enfrentaremos con unos gráficos de alta resolución pero de poco colorido, y un movimiento un poco extraño de la bola que se quedara bloqueada habitualmente. Además, tan sólo pueden jugar dos personas, cuando normalmente pueden participar hasta ocho jugadores. La única cosa a destacar es el *multiball* de seis bolas. En resumen, un *Pinball* más propio de una máquina de *16 bits*.

R.DREAMER & THE PUNISHER

KNIGHTS ROSES



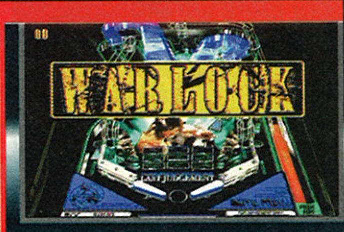


La empinada rampa de este tablero de DIGITAL PINBALL hará que conseguir un Jackpot se convierta en una misión casi imposible. Será más conveniente decantarse por otras zonas del tablero de mucha menor complejidad y riesgo.

WARLOCK









Una buena gama de complicadas rampas, tétricos y lúgubres agujeros sorpresa que esconden mensajes ocultos y una jugabilidad, en ocasiones, de muerte os esperan en esta mesa del primer pinball de Saturn.

DIGITAL PINBALL™

SEGA	
KAZE · MELDAC	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	2
BOLAS	3
TABLEROS	4
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS



80

▲ Los tableros están digitalizados en alta resolución.

▼ Parece un programa de una consola de 16 bits.

MUSICA



89

▲ Buenas melodías que encandilarán a los seguidores del rock duro.

▼ Esta música no es muy apropiada.

SONIDO FX



73

▲ Todo tipo de voces y sonidos propios de una máquina de Pinball.

▼ No son excesivamente variados.

JUGABILIDAD





78

▲ Cálculos de movimiento bastante correctos.

▼ Muy fácil y bastante monótono.

GLOBAL 79

Sin aportar nada nuevo, DIGITAL PINBALL es un intento bastante modesto de inaugurar un genero todavía virgen en las nuevas consolas. Con una calidad inferior a los juegos de 16 bits PSYCHO PINBALL y PINBALL FANTASIES no parece ni merece ser de Sega Saturn.

GEX

En este nivel nos enfrentaremos a todos los peligros comunes y habituales de estos lugares tétricos, incluido un tipo con aires de Jason (Viernes 13), cuyas animaciones parecen sacadas de un ordenador de los años 80. Todo lo demás se reduce a la palabra «paciencia».



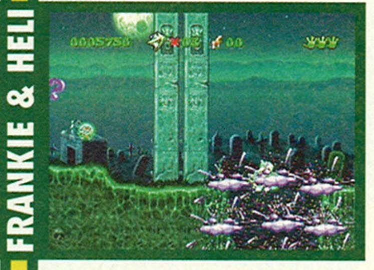
ENEMIGO FINAL



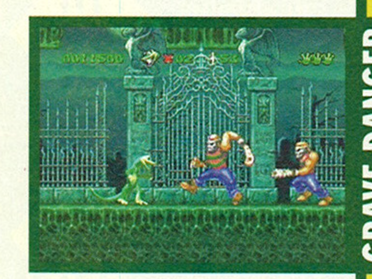


DISCO INFIERNO





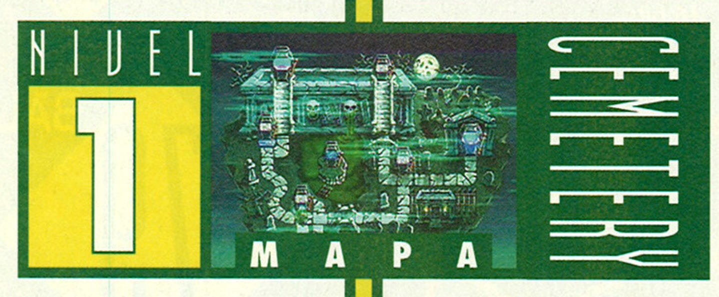
FRANKIE & HELI





GRAVE DANGER

NIVEL 1



CEMETERY



TOMATO SOUP

INTRO



LAGARTO, LAGARTO

A tenor de los últimos lanzamientos habidos para 3DO, podemos afirmar con rotundidad que el «plataformeo» no es una de las actividades preferidas de los programadores de este soporte, que prefieren decantarse por otro tipo de juegos como los de lucha o los simuladores tridimensionales.

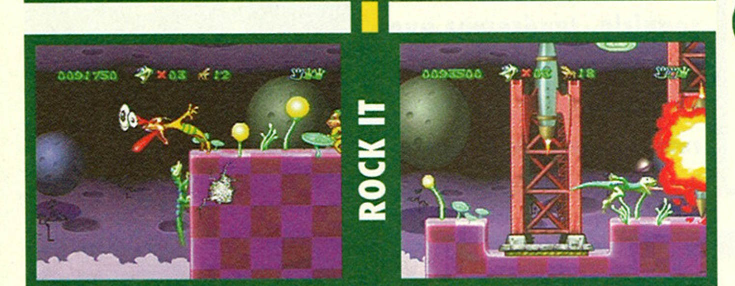
En este nivel encontraremos los mejores gráficos de todo el juego, aunque, en compensación, se nos exigirá completar cuatro niveles que a buen seguro nos traeran de cabeza. Deberemos prestar atención especial a las cámaras, ya que sin ellas acabar el nivel sería imposible.

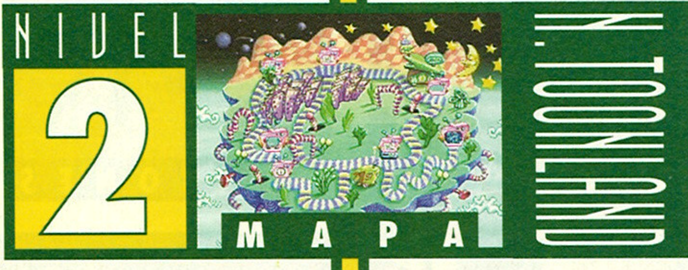


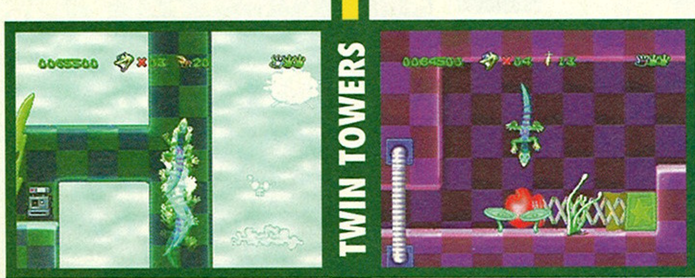












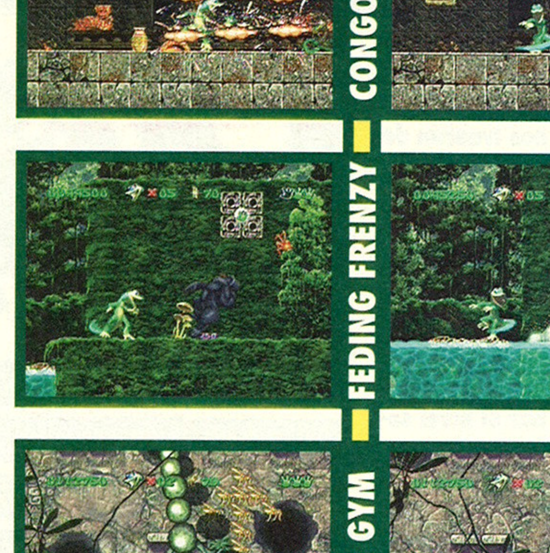
Hasta la fecha, los usuarios de *3DO* no habían disfrutado de un juego de plataformas en toda la regla, de esos interminables repletos de *scrolls* de pantalla y enemigos de final de fase de tamaños descomunales. No, no parece ser el género más querido por los expertos de este sistema, aunque ahora por fín debamos congratularnos por la llegada de este **GEX**, un magnífico plataformas que, de no haber sido por determinados fallos del todo subsanables, nos permitiría hablar de él como uno de los mejores juegos de este tipo jamás creados.

Crystal Dynamics, experta en el desarrollo de *software* para *3DO*, ha creado un CD sumamente jugable en el que se ha cuidado hasta el extremo el apartado gráfico. El increíble colorido del juego cala hasta lo más hondo del usuario, invitando a éste a participar en una aventura ciertamente complicada, aunque sólo sea por la magnífica sensación que le producirá el contemplar las exquisiteces gráficas de cada nuevo escenario. Ejemplos como el de la fase 3 del tercer nivel deján huella, ya que en esta parte del juego nos enfrentaremos a una misión casi imposible que nos dejará con la boca abierta ante el despliegue de efectos especiales que aparecerá ante nosotros. Una sensación que hay que vivir para creer. Y el hecho es que cuando nos referimos a este tipo de excesos nos encontramos con que, o se generaliza, o gastamos todo el papel del mundo en comentar cada una de las genialidades que hemos encontrado en este **GEX**. Lo mejor, por tanto, será observar las pantallas que acompañan al comentario y obtener las conclusiones del crítico que todos llevamos dentro.

La aventura, co-

mo todo buen juego de plataformas que se precie, está repleta de secretos por descubrir, que nos obligarán a jugar una y otra vez cada uno de los niveles en busca de todos esos pequeños trucos que los programadores suelen esconder con toda la mala «*milk*» del mundo. La difcultad de su busqueda estriba en que nuestro personaje, además de saltar y correr, puede encaramarse a los muros y caminar por ellos aunque éstos estén boca abajo, con lo que el número de caminos posibles que podemos explorar es casi innumerable. Esa será la misma dificultad que nos encontraremos al intentar hallar las cintas de video, indispensables para grabar la partida en la *RAM* no volátil de la ***3DO***. Otros de los objetos indispensables que deberemos conseguir para poder continuar la aventura son los mandos a distancia, que abriran nuevos caminos en el mapa del nivel actual. Una ardua tarea que, con el tiempo, se transformará en un duro *handicap*.

Hasta aquí todo es maravilloso. El problema llega cuando nuestro lagarto se desplaza



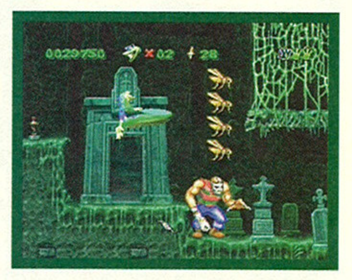






Cascadas, templos aztecas y un nivel en el que deberemos enfrentarnos a un pesado gusano que se empeña en arrojarnos desde lo alto de la torre que habrá que escalar. Para conseguirlo, tendremos que hacer uso del modo especial de escalada que Gex puede realizar. De lo mejor que se ha visto en un plataformas.









BONUS GAME. En ciertos puntos del mapeado aparecerán zonas de otra dimensión que nos conectarán con escondidas fases de bonus. En ellas podremos conseguir repuestos para nuestra desgastada barra de energía, vidas y demás *items* de utilidad.

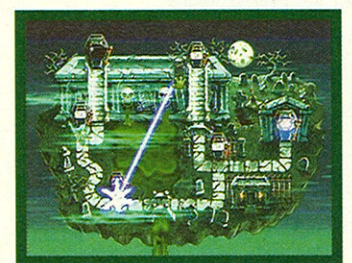
CAMARA. Las cámaras que encontremos en nuestro camino nos permitirán continuar desde su posición al perder una vida y, en ocasiones, serán los items imprescindibles para finalizar con éxito la aventura.





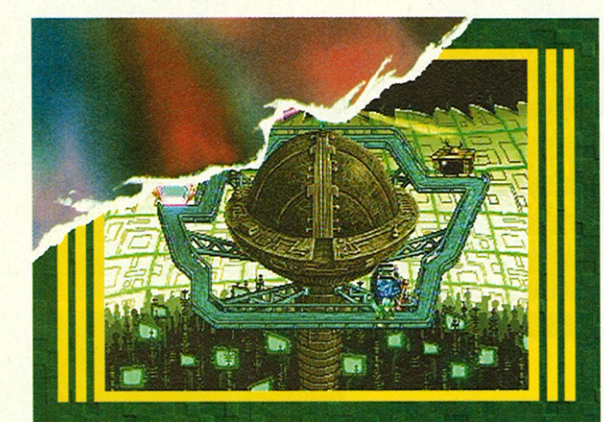








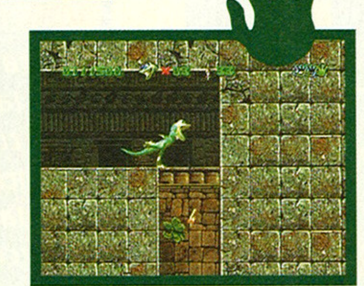




DOME. Desde esta pantalla tendremos acceso al mapeado de los cuatro niveles con que cuenta el juego. Una vez dentro de ellos, deberemos ir completando fases para conseguir que este mapa se vaya ampliando progresivamente.

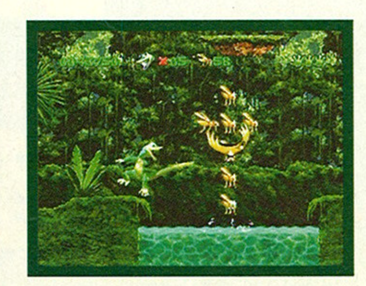
TELEVISION. Encontrar la televisión significa llegar al final de la fase en curso. Os puedo asegurar que, en ciertos momentos de vuestra vida, será la única cosa que desearéis encontraros. Y es que, la dificultad de este juego es, en algunos momentos, extrema.





por el mapeado, momento exacto en el que la pantalla empezará a moverse con una mayor brusquedad de la deseada. Aunque al final nos acabemos acostumbrando al movimiento de este *scroll*, no está de mas mencionar un hecho que podría haber sido corregido, ya que hay fases en las que la pantalla se llena de planos de *scroll* sin aumentar la brusquedad del movimiento de la pantalla. En resumen, segunda y muy correcta aproximación de *3DO* al difícil y disputado género de las plataformas.

J.C.MAYERICK





A TODA MAQUINA

Esta nueva entrega de los pequeños MICROMACHINES para *CDi*, ha revolucionado el mercado de este sistema.



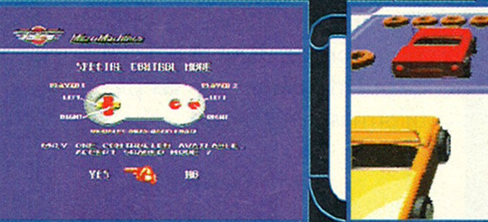


Esta opción se encuentra incluida dentro de la primera de las dos modalidades, Head to Head. En ésta tendremos que correr contra otro contrincante, ganando puntos cada vez que le dejemos atras y desaparezca de nuestra vista.

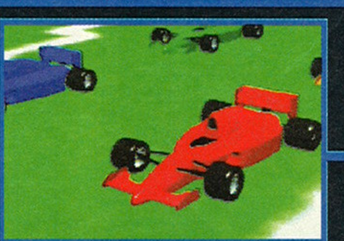
THE ORIGINAL MicroMachines SCALE MINIATURES

Como ya os contamos en nuestra preview del número pasado, **MICROMACHINES** para *CDi* es una conversión bastante acertada de las entregas para *Megadrive* y *SNES* del clásico de **Codemasters**. Gráficamente es muy similar a ambas versiones, aunque los vehículos son de menor tamaño y aquí se han incluido, además, unas animaciones o secuencias al inicio de cada carrera. La diferencia fundamental, en cualquier caso, la encontraremos en su brusco scroll de pantalla. Este fallo de programación hace que lo más destacable del programa original, su extraordinaria jugabilidad, se reduzca de manera dramática. No resulta comprensible como la máquina que logró un scroll tan suave y perfecto en THE APPRENTICE, haya podido desarrollar, en este caso, un scroll con semejantes saltos o tirones. Pese a todo este es el mejor juego -y el único- de este género para *CDi*.

Se han incluido todos los modos tradicionales-Challenge, Head to Head, 1 player y 2 player-, los mismos circuitos y protagonistas que en las anteriores versiones, lo que supone un excelente abanico de posibilidades de juego. En la opción de 2 jugadores no sera necesario el uso del segundo mando o de un adaptador, ya que, los programadores



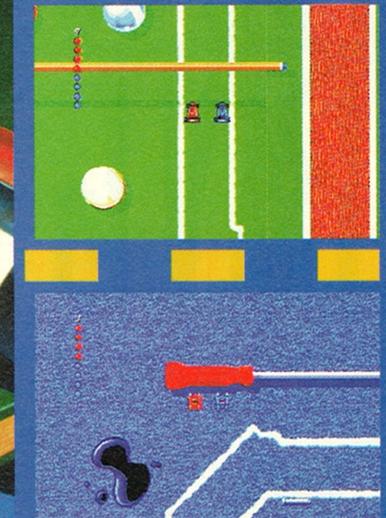


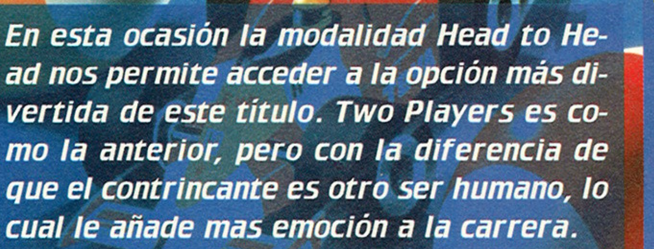












En esta ocasión la modalidad Head to Head nos permite acceder a la opción más divertida de este título. Two Players es como la anterior, pero con la diferencia de que el contrincante es otro ser humano, lo cual le añade mas emoción a la carrera.

CHALLENGE



Es la segunda de las dos modalidades de juego que podemos disfrutar. Es idónea para un solo jugador, ya que te enfrentas a varios contrincantes a la vez, obligándote a esforzarte más.

han optado por la fórmula empleada en *Game Gear*: uno controla con el pad direccional y el otro con los botones. Retretes, la playa, fregaderos, camas, y hasta una mesa de billar, son la gran variedad de circuitos que nos encontraremos, y que harán las delicias de los participantes. En cuanto a la música y los efectos sonoros, son sencillamente impresionantes, aunque un poco escasos para un juego de tanta acción.

Con todo esto podemos decir que a pesar de su scroll, este titulo es uno de los mas atractivos para la colección de software de *CDi*.

ASIKITANGA



PHILIPS
CODEMASTERS
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 2
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 25
CONTINUACIONES ◆ SI
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ La calidad gráfica de siempre y nuevas animaciones.
▼ El scroll estropea el espectáculo.



MUSICA

▲ Las excelentes melodías son de lo más entretenidas y pegadizas.
▼ La escasez de las mismas.



SONIDO FX

▲ Los efectos de sonido de los motores y de los choques de los vehículos son excelentes.



JUGABILIDAD

▼ Su lamentable scroll hace que se reduzca considerablemente.
▼ Su lentitud produce aburrimiento.



GLOBAL 79

Al ser el primer juego de estas características que sale para el sistema CDi, Codemasters ha realizado una conversión aceptable. Si no fuese por la brusquedad del scroll, este título sería uno de los mejores del extenso catálogo de CDi.

PANZER GENERAL



Los juegos de estrategia siempre han tenido hueco en el catálogo de gran parte de los sistemas. PANZER GENERAL será el encargado de «abrir fuego» en 3DO.

Como debutante, **PANZER GENERAL**, cuenta con unos inmejorables antecedentes al haber sido considerado, por varias revistas de *PC* extranjeras, como el mejor juego estrategico-bélico del año 1994. Ese dato, que en cualquier otro programa sería una buena referencia, requiere de una pequeña explicación al tratarse de un *wargame*. Lo primero que conviene recordar es que en este género no suelen salir más de dos o tres títulos al año y que algunos de ellos no son precisamente extraordinarios. Lo segundo, y último, es que los usuarios de consola no están muy habituados a estos juegos -donde priman otros aspectos por encima del apartado gráfico o técnico- y la primera impresión puede alejarlos para siempre.

Dicho todo esto, **PANZER GENERAL** para *3DO* es un juego de estrategia pura y dura cuyo teatro de operaciones se centra en la Segunda Guerra Mundial y en el que podremos tomar partido por cualquiera de los bandos. Con tres modos diferentes de juego -Escenario, Campaña completa y Versus-,







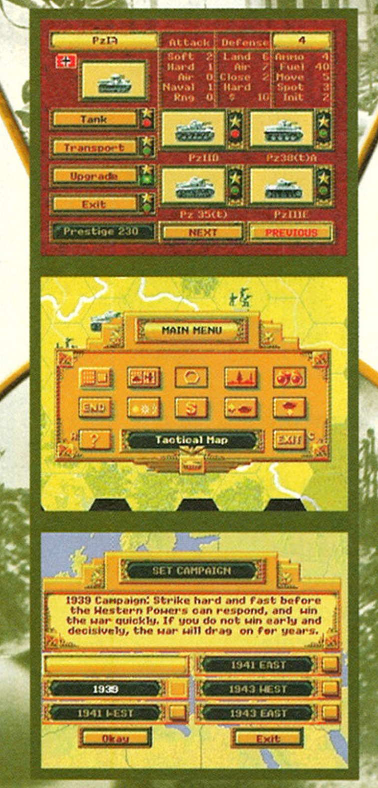




***PANZER GENERAL* está basado en la Segunda Guerra Mundial y es el típico War Game.**



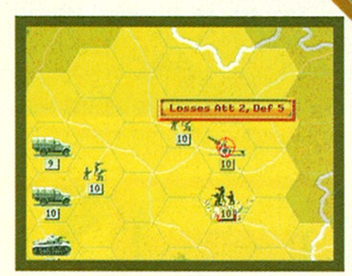
Es un Risk con muchísimas circunstancias y decenas de elementos en constante variación.

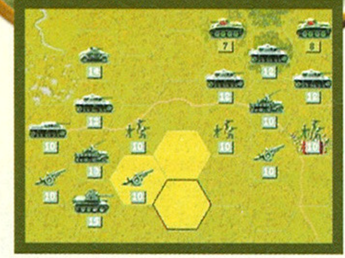


el desarrollo es parecido al de un ajedrez con un tablero de gigantescas dimensiones y cientos de piezas con diferentes comportamientos. Aunque en algunos aspectos pueda ser similar, las variaciones de terreno, clima, capacidad de desplazamiento, etc, de cada unidad militar, hacen de cada situación o enfrentamiento una ciencia no exacta. Ganar o perder en cada embite dependerá de varias circuntancias por lo que es casi obligatorio el paso por el modo de escenario o entrenamiento. Allí aprenderemos la importancia de los diversos factores y las características de cada opción y unidad militar.

Si -como ya dijimos- gráfica y técnicamente no es ninguna joya, **PANZER GENERAL** concentra todas sus virtudes en sus enormes posibilidades estratégicas, en la variedad de elementos y circunstancias, y en su opción para dos jugadores simultáneos. Los habituados al género, siempre fieles y deseosos de nuevos retos, tendrán una oportunidad única de cambiar el curso de la historia. Los que hasta la fecha huyeron de la guerra, si optan por probar suerte, que se dejen asesorar por los «abuelos».

DE LUCAR







ÑAS BELICAS



MINDSCAPE
S.S.I.
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ VARIOS FRENTES
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS 70
▲ Se han molestado en meter algunas secuencias para amenizar.
▼ Puede parecer un tanto soso.

MUSICA 83
▲ A caballo entre la marcha militar y las sintonías de un hotel de lujo.
▼ Resulta un poco pesada.

SONIDO FX


▲ Explosiones varias y efectillos de resultado convincente.
▼ No son muy abundantes.

JUGABILIDAD


▼ Los aficionados al género lo encontrarán sumamente atractivo.
▼ Para el usuario de consola: frío.

GLOBAL 82

PANZER GENERAL es casi una excepción en el catálogo clásico de las consolas y, quizá por ello, puede verse injustamente tratado por gran parte de los usuarios. En su categoría, sin embargo, es valor seguro y los que dominen la materia no se verán de ningún modo defraudados.

GALAXY FIGHT

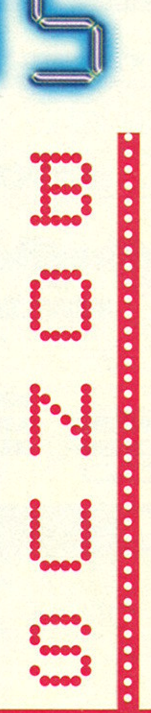
Sunsoft nos invita en **GALAXY FIGHT** a medir nuestras fuerzas con los guerreros más poderosos del Cosmos. Aunque el Universo sea muy grande, aquí sólo queda sitio para uno.



LEJOS DE LAS ESTRELLAS

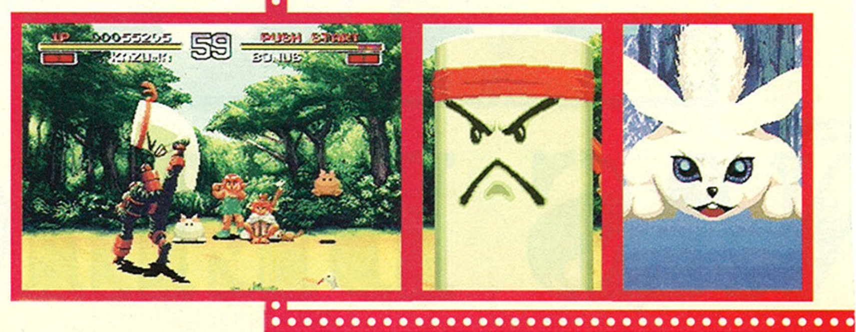
Neo Geo es la consola que mejor ha sacado partido al género de lucha y, quizá por ello, sea el ejemplo a seguir por el resto de sistemas. Cada nuevo título que irrumpe en el mercado se convierte de manera casi automática en un nuevo éxito. Pero, ¿ocurre siempre?...esperemos que no.

Toda ley tiene una excepción y este debe ser el caso de **GALAXY FIGHT**, un título que salvo por algunos detalles no merece encuadrarse entre los juegos representativos de esta consola. Estéticamente el programa de **Sunsoft** deja bastante que desear y nos recuerda a títulos de otras épocas. Para empezar, los escenarios aunque de una amplitud gigantesca, son bastante elementales en su conjunto y, en algunos casos, tremendamente frios y apagados. Los más complejos técnicamente apenas si aportan un par de elementos vistosos y no se trata de algo que no hayamos visto en otras ocasiones ya que, básicamente, consisten en rutinas de agua o reflejos. El efecto *zoom in-zoom out*, que nos acerca y aleja según la proximidad de los luchadores, resulta un tanto brusco aunque añade un impecable movimiento de suelo con el cambio de inclinación. En otro orden de cosas, el diseño y animación de personajes como Gunter o Musafar rondan lo grotesco, y, en el caso de G.Done -una especie de animador de fiestas del INSERSO-, este calificativo sólo sería una cruel ironía. Las mágias y poderes de los diversos luchadores, recursos que en varias ocasiones han salvado a programas mediocres, tampoco provo-





Aunque de pequeñas dimensiones y aspecto poco terrorífico, Alvan es un luchador de primerísima categoría. Su distancia preferida durante todo el combate será la media-larga. Hay es donde sus mágias son más efectivas y dañinas.







FELDEN



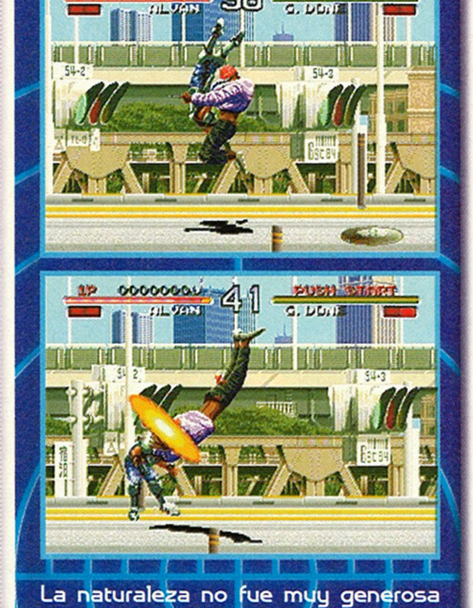


Procedente de Alcorconia -una lejana galaxia sin agua ni aire respirable-,Felden será nuestro terrible enemigo final. Poderoso y sin fisuras en su defensa, derrotarle es casi una misión imposible. Sólo tiene un punto débil: los pies.

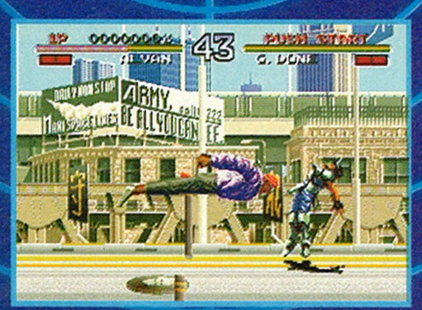




G. DONE



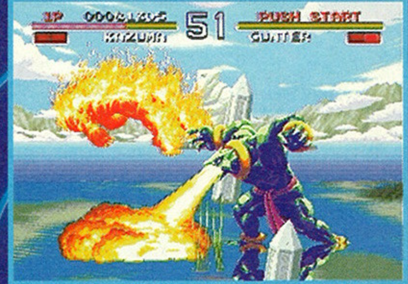
La naturaleza no fue muy generosa con él y los últimos días de las rebajas hicieron el resto. Rápido, flexible y marrullero, domina todos los terrenos sin preocuparse por el espectáculo. El cuerpo a cuerpo es su especialidad.





GUNTER





Este gigantesco reptil proporciona unos golpes acordes con su tamaño. La velocidad no es su fuerte pero lo compensa con su flamígero aliento y su llave preferida:T-Tronchotuchepa. Si no tenéis nada mejor que hacer no permanezcáis muy cerca de él.





Tras derrotar a unos cuantos enemigos tendremos que vernos la cara con estos peculiares personajes. No son nada difíciles.

carán la admiración por su escasez y poca espectacularidad. Pero no todo es vulgar en **GALAXY FIGHT**. Nuestros oídos se verán obsequiados con una variopinta selección melódica perfectamente orquestada y en la que no faltan los agradecidos temas cantados u otras composiciones con impresionantes coros de fondo. El apartado sonoro constituye, con mucho, el punto más fuerte de este programa.

Ante este panorama, y con el fin de añadir por lo menos la deseada emoción, los programadores han optado por una elevada dificultad, que nos hará sufrir incluso en el











JURI



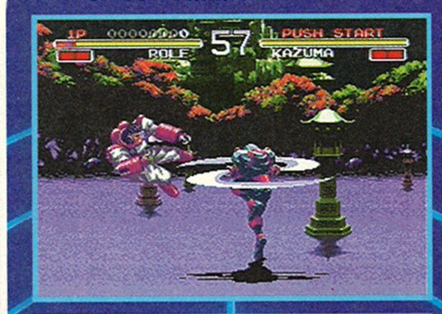


Sus bonitas piernas y su impecable "final de espalda" pueden distraer al más pintado. Esta circunstancia la suele aprovechar Juri para mostrarle su poderosa combinación de patadas y puñetazos. La velocidad se hizo mujer y, más tarde, punky.



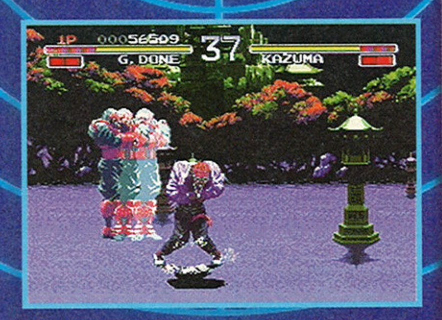


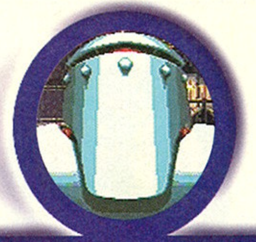
KAZUMA





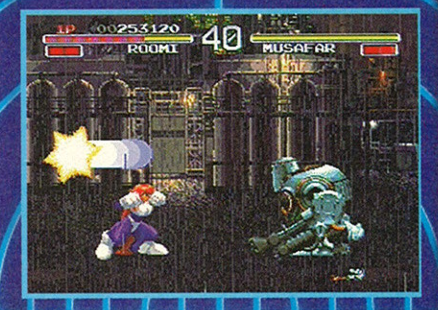
Kazuma empezó en esto de la lucha mientras cursaba primero de B.U.P. en Kyoto. Su acné galopante le trajo muchos disgustos y le obligó a cubrir toda su anatomía. Se graduó con la mejor nota en la única clase de desdentados existente en Japón.



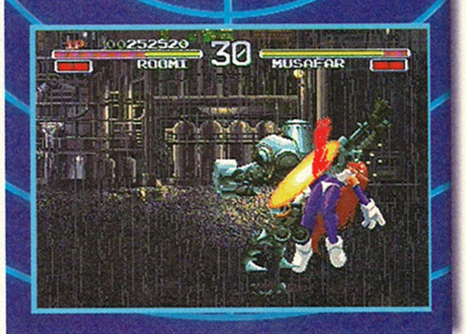


MUSAFAR





Familiar lejano del afamado Mr. Quesco, este robot cuenta con un montón de recursos para destruir tus neuronas. Como aquel, tiene poca memoria, procesa lento y responde como puede. Acabad con él cuanto antes.

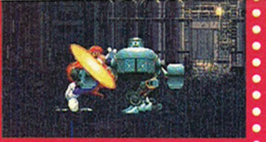




nivel más sencillo de los cuatro existentes. La clave del éxito la encontraremos en dejarle la iniciativa al contrario limitándonos a defendernos y contraatacar. Los golpes especiales resultan sencillos de ejecutar aunque, por desgracia, también son asombrosamente fáciles de bloquear para nuestros rivales. Como era lógico, además del modo *Story*, tendremos la oportunidad de disfrutar del clásico Versus, principio y fin de todo beat´em-up que se precie.

Resumiendo, **GALAXY FIGHT** no consigue seguir la brillante estela dejada por maravillas como FATAL FURY 3 o DOUBLE DRAGON, conformándose con mostrar una recreativa que nunca destacó por su espectacularidad.

DE LUCAR



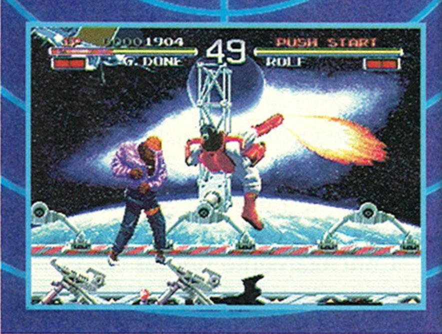





ROLF




Una de los guerreros más completos y duros de pelar. Rolf combina con rapidez y habilidad todo tipo de patadas, disparos y te asará como un vulgar pollo con su soplete. Domina todas las distancias aunque en la corta es más vulnerable.



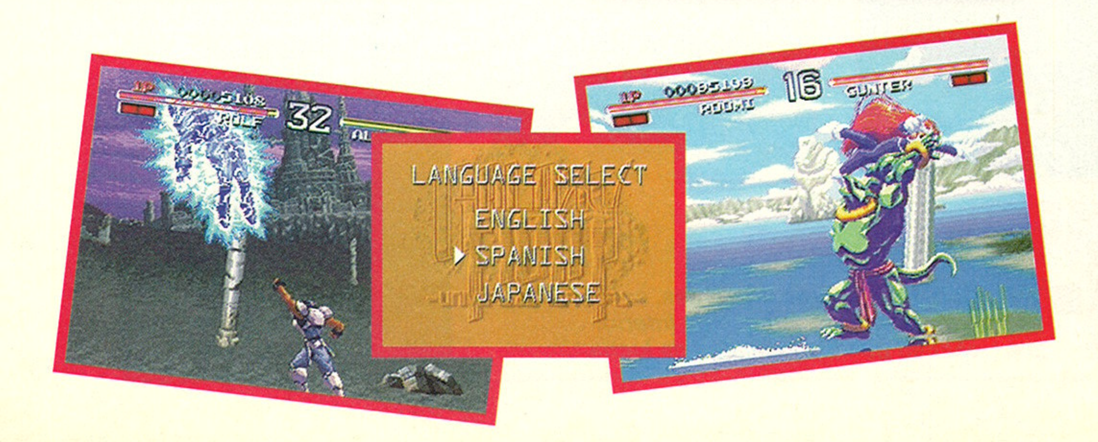


ROOMI




Esta joven rolliza y de protuberantes orejas parece recien escapada de una viñeta de Manga. Veloz, contundente y con un buen repertorio de mágias, Roomi, es una luchadora ideal para acabar con los más rocosos adversarios.







SUNSOFT	
SUNSOFT	
MEGAS	169/CD-ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	10
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS



▲ El movimiento del suelo, algunas rutinas como efectos de agua y alguna animación.

▼ Total ausencia de espectacularidad.

80

MUSICA



▲ Uno de los aspectos más logrados. Temas cantados, otros bien orquestados e, incluso, uno con coros dignos del Orfeón Donostiarra.

90

SONIDO FX



▲ El espectacular acompañamiento sonoro que caracteriza a NEO GEO.

▼ Tan originales como los de los últimos 100 juegos de esta consola.

86

JUGABILIDAD



▲ Su alto grado de dificultad nos mantendrá entretenidos.

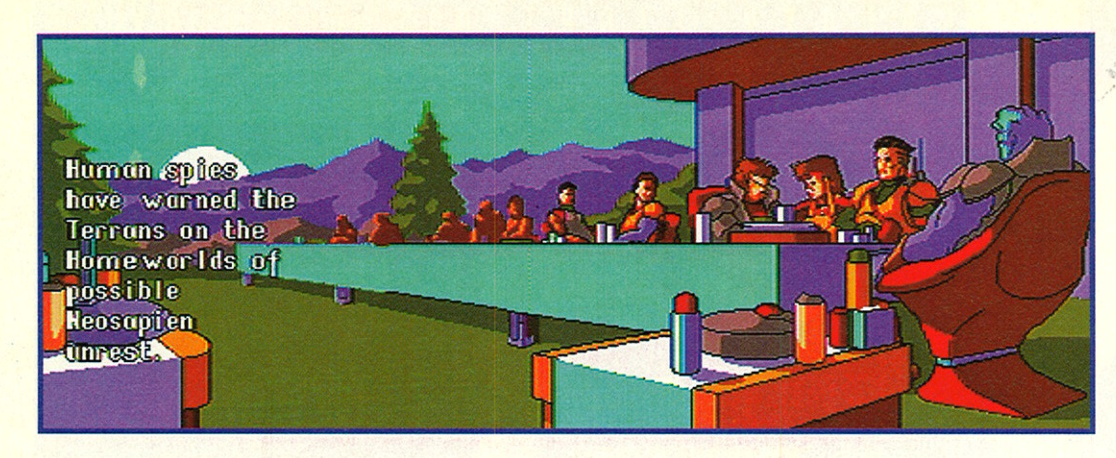
▼ Entretenimiento y diversión son en cierto modo parecidas pero diferentes.

75

GLOBAL

75

GALAXY FIGHT de Sunsoft no logra alcanzar las cotas de calidad y jugabilidad mostradas por otros títulos del momento. Por exigencias casi de guión, un juego de lucha para Neo Geo tiene que poseer una espectacularidad muy por encima de los programas de 16 bits y GALAXY FIGHT sólo muestra esa supuesta superioridad en contados momentos del juego.



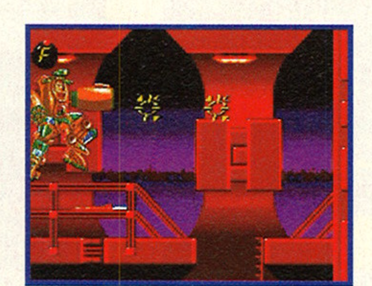
Novotrade vuelve a la carga con un cartucho similar a una de sus primeras creaciones, CYBORG JUSTICE. Su principal atributo es mezclar fases de lucha con un arcade de perspectiva frontal.

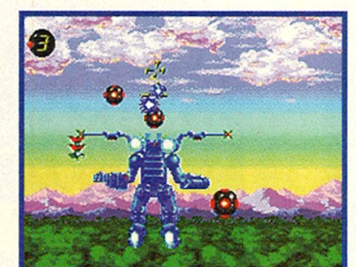


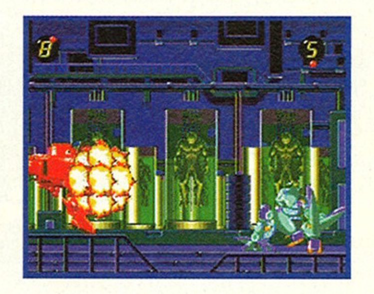












HABLEMOS DE EXO

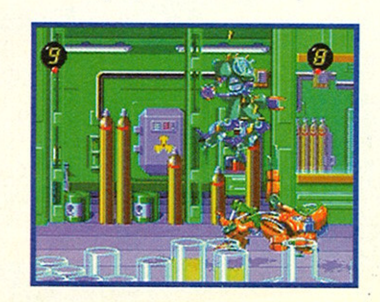
La compañía serbia **Novotrade**, es la creadora de juegos que han logrado una gran popularidad en Estados Unidos, como la saga ECO THE DOLPHIN o ETERNAL CHAMPIONS, y rotundos fracasos en el mercado Europeo. Sin embargo, entre los diferentes lanzamientos de esta compañía el que mayor relación presenta con respecto a **EXO SQUAD** es sin duda CYBORG JUSTICE, aparecido únicamente en su versión para ***Mega Drive***. En ambos los protagonistas son robots, aunque en el nuevo cartucho van controlados por humanos. Concretamente por los componentes de **EXO SQUAD**, cuya misión consiste en aplastar una sublevación de una extraña raza de androides denominada "Neosapiens". Para ello hay que trasladarse por el





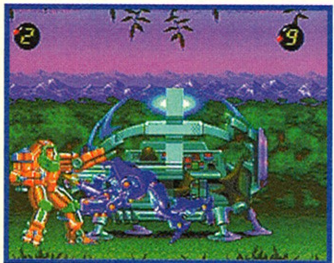
ARCADE

Con tres géneros diferentes, este modo resulta variado aunque de inferior calidad que la modalidad de lucha.



















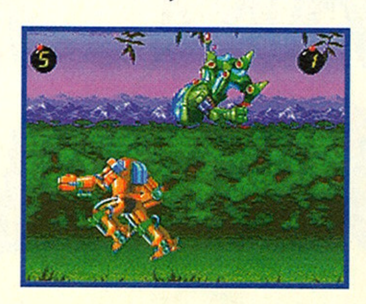
tiempo desde el futurista año 2118 en tres tipos diferentes de fases. Por un lado el clásico *beat´em-up* con vista lateral, por otro lado unas fases aéreas con perspectiva casi tridimensional al estilo de SPACE HARRIER, y por último combates entre dos robots al estilo de cualquier juego de lucha tipo STREET FIGHTER 2. Este último tipo de fases es recogido también en el modo Arcade en el que nos enfren-



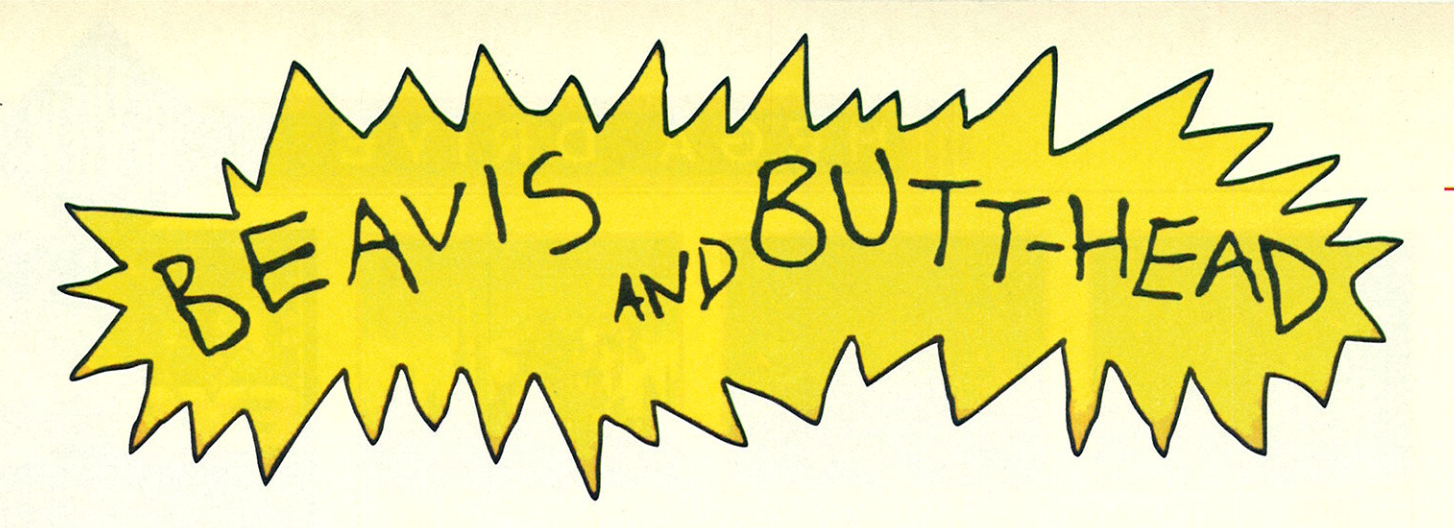


tremos a otros rivales en un combate cuerpo a cuerpo. Este aspecto y el incremento de las armas de fuego son las principales diferencias con respecto a CYBORG JUSTICE. Gráficamente, lo más destacable, son el colorido de los escenarios y algunos de los movimientos de los robots en los combates. Sin embargo, las fases aéreas resultan bastante confusas por el gran tamaño del protagonista y la gran velocidad a la que se mueven todos los objetos. La música es un tanto monótona y los efectos de sonido no están mal aunque las voces son patéticas. La innegable calidad técnica de **EXO SQUAD** es muy superior a la diversión que se obtiene jugando a este programa que a pesar de abarcar dos géneros diferentes no llega a destacar en ninguno de ellos.

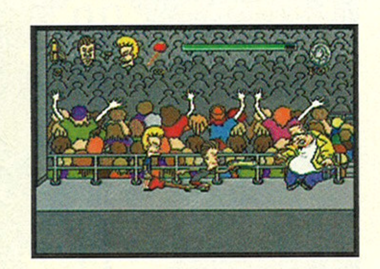
JAVIER ITURRIOZ

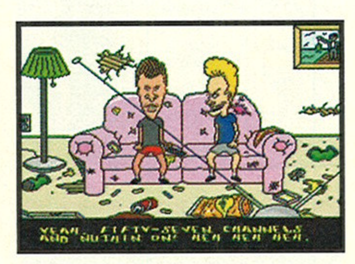


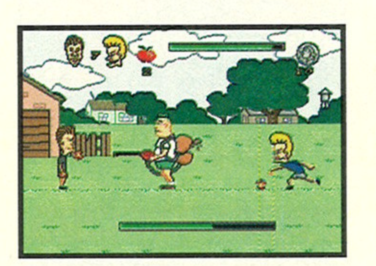


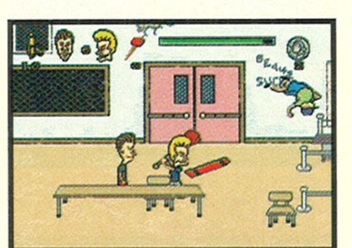


LA PAREJA MAS DESTRUCTIVA DE LA HISTORIA DE LA TELEVISION, SI EXCEPTUAMOS A JOE RIGOLI Y MARISA MEDINA, HACEN DE NUEVO DE LAS SUYAS EN UN ARCADE DE PLATAFORMAS CARGADO DE HUMOR Y MALAS INTENCIONES. QUE TIEMBLEN LAS VIEJAS, QUE CORRAN LOS PIJOS Y LOS DIRECTORES DE ARTE. BEAVIS Y BUTT HEAD HAN LLEGADO A LA CIUDAD.

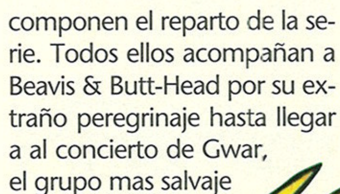


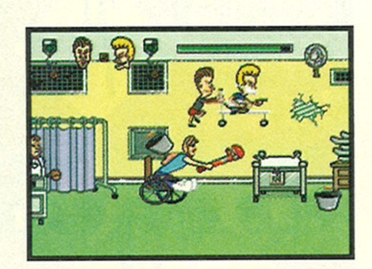


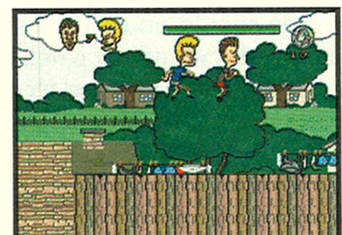




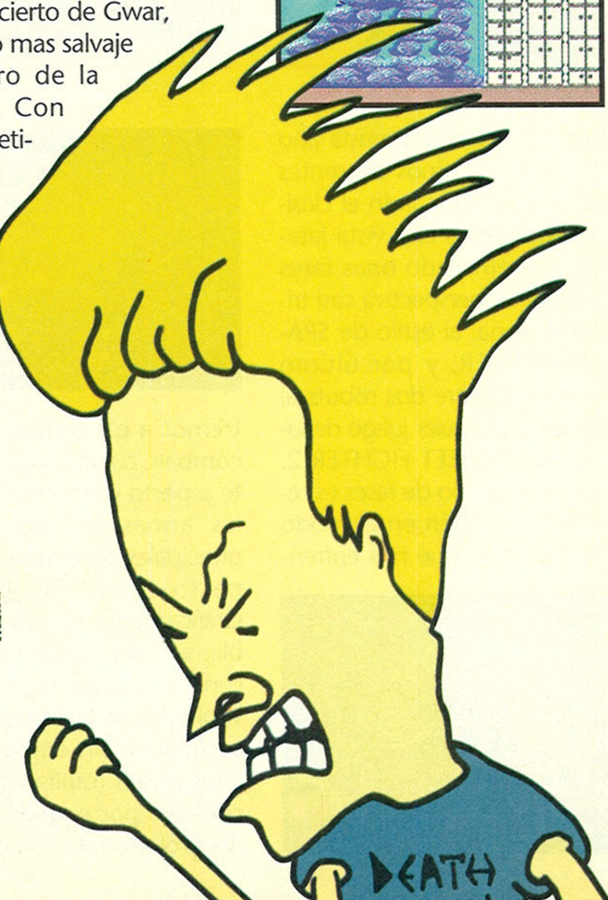
Los usuarios de *Super Nintendo* se van a sentir descontentos con esta versión del juego de Beavis & Butt-head teniendo en cuenta la genial entrega para *Mega Drive*. **BEAVIS & BUTT-HEAD** es un simpático arcade de plataformas, y a la vez uno de los juegos más mediocres tanto a nivel gráfico como sonoro del catálogo de *Super Nintendo*. La principal virtud del juego es el gran sentido del humor con el que **Realtime Associates** ha dotado al juego, sobre todo a la hora de trasladar a la pantalla la fauna de impresentables que componen el reparto de la serie. Todos ellos acompañan a Beavis & Butt-Head por su extraño peregrinaje hasta llegar a al concierto de Gwar, el grupo mas salvaje y cañero de la ciudad. Con este objetivo se





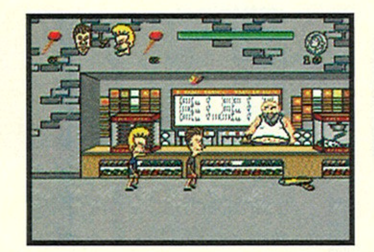




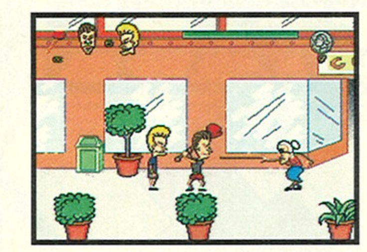




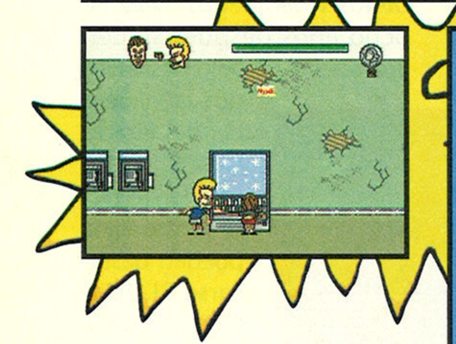




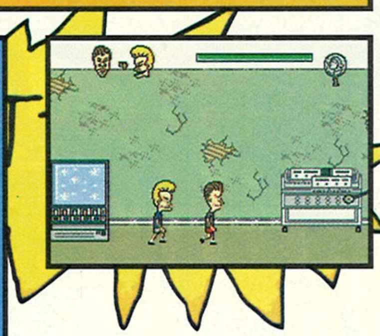




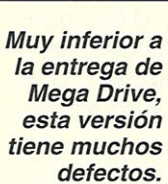
A TODA MAQUINA



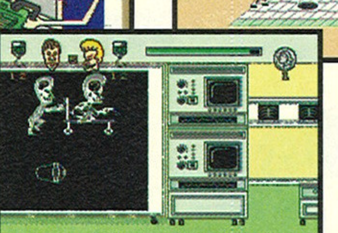
Si estás corto de energía podrás recuperarla en las máquinas dispuestas a lo largo de los niveles. Para conseguir calderilla nada mejor que darle un repaso a las cabinas telefónicas.







Muy inferior a la entrega de Mega Drive, esta versión tiene muchos defectos.

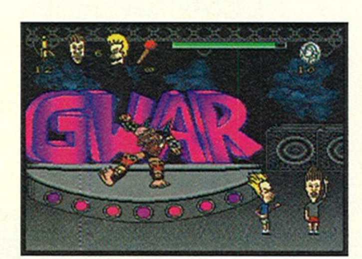




Sólo permanece el audaz sentido del humor de la pareja.

nos presenta un típico arcade de plataformas, en el que Beavis y su anormal colega recorrerán lugares tan corrientes como hospitales, centros comerciales y el instituto, aunque eso sí, bastante mas animados que de costumbre gracias a la aportación de unas cuantas viejas en pie de guerra, verdaderas diosas de la lucha cuerpo a cuerpo.

GWAR



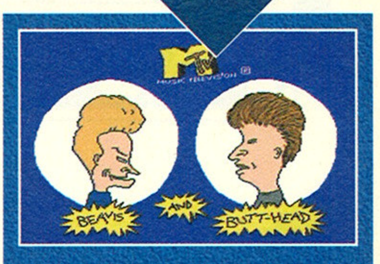
Lástima que una serie y unos personajes tan peculiares se queden desaprovechados en un cartucho pésimo en el aspecto técnico e injugable debido a su dificultad.

NEMESIS

UN DIA DE PESCA



Al término de cada fase podrás entregarte al placer de la pesca, en una inusitada variante urbana.



VIACOM	
REAL TIME ASSOCIATES	
MEGAS	12
JUGADORES	1-2
VIDAS	5
FASES	5
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

▲ Algunas pantallas estáticas.

▼ El resto de graficos son pésimos. Se desaprovecha el hardware.



MUSICA

▲ El juego comienza con la cabecera musical de la serie de televisión, lo que siempre es de agradecer.



SONIDO FX

▲ Digitalizaciones de voz de Beavis & Butt-Head directamente extraidas del programa de TV.



JUGABILIDAD

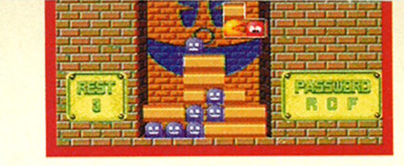
▼ En conjunto, Beavis & Butt-Head es realmente insufrible debido a su gran dificultad y pésimos gráficos.



GLOBAL

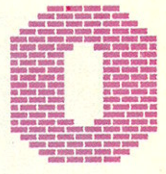
72

Nunca se ha visto un ejemplo más claro de lo que puede hacer un grupo de ineptos con un tema con tantas posibilidades como las aventuras de Beavis & Butt-Head. Lo que podría haber sido un desmadre de juego se queda simplemente en uno de tantos arcades sin personalidad.



CAIDO





La simplicidad y originalidad de TETRIS le convirtieron en uno de los mayores éxitos de la historia de los videojuegos. Más de ocho años después siguen apareciendo programas en los que la influencia del citado cartucho no puede negarse. Entre ellos pueden destacarse BLOCK-OUT, KLAX,



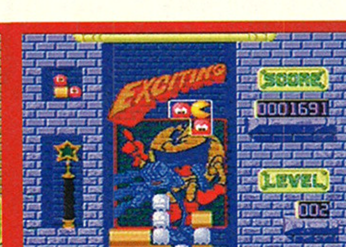
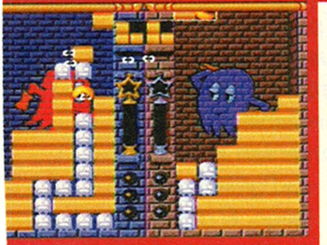
PUYO PUYO, o el más reciente HEBEREKE´S POPOON. En esta misma línea habría que encuadradar a **PAC-ATTACK,** un cartucho que apareció para ***Super Nintendo*** hace poco más de un año. Las bases del juego son muy parecidas a las de TETRIS si se tienen en cuenta que el objetivo es evitar que las fichas que caen de la parte superior de la pantalla se acumulen hasta bloquear la salida de nuevas piezas. Las principales diferencias se encuentran en que todos los ladrillos son del mismo color, y que junto a ellos aparecen fantasmas y el popular *Pac-Man.* Todos los aficionados a los videojuegos recuerdan al personaje de **Namco**, que causó furor recorriendo laberintos, y

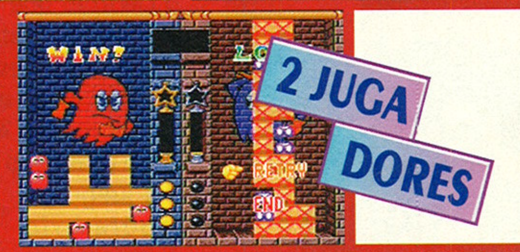
HACE ALGUN TIEMPO, OS HABLABAMOS DE LA VERSION PARA SNES DE ESTE MISMO TITULO. AUNQUE LLEGUE CON RETRASO Y SIN NOVEDADES, MEGA DRIVE NO PUEDE NEGARLE UN SITIO A UNO DE LOS MAS CARISMATICOS PERSONAJES DEL MUNDO DEL VIDEOJUEGO.



DEL CIELO

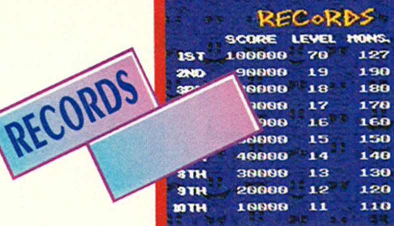







que posteriormente fue dotado de piernas en PAC-LAND y PAC-MAN 2. En este cartucho la aparición del conocido come-cocos sigue devorando a los fantasmas que encuentra en su camino logrando con ello hacer que los ladrillos situados sobre ellos desciendan. Para amenizar el juego se introduce un modo puzzle y otro para dos jugadores. En el primero hay que lograr que la pantalla del rival se llene de objetos antes que la propia, mientras que en la opción puzzle el objetivo es eliminar todos los fantasmas con un número limitado de *Pac-Man*. Técnicamente el programa es correcto en la línea del resto de cartuchos mencionados, aunque sin mostrar ningún alarde digno de mención. Si puede señalarse que para los fondos de pantalla se utilizan diferentes dibujos en los que aparece el tradicional come-cocos u otros motivos relacionados con el mismo. La jugabilidad es el punto fuerte de este lanzamiento que puede competir en igualdad de condiciones con los demás títulos que forman este apasionante y entretenido género.



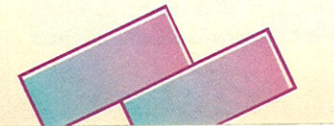




AUNQUE NO SEA COMPARABLE A LA MODALIDAD DE DOS JUGADORES, EL MODO PUZZLE ES UN AUTÉNTICO RETO A TU CAPACIDAD INTELECTUAL. RESOLVER ALGUNOS DE LOS PROBLEMAS REQUIERE MUCHA PACIENCIA Y NO POCA INTELIGENCIA. ACABA POR ENGANCHAR.

JAVIER ITURRIOZ





EARTHWORM

La llegada de EARTH WORM JIM 2 para *Mega Drive* y *SNES* habrá llevado a muchos a pensar que la *Game Boy* iba a verse privada de un gran juego como éste. Grave error, ya que Perry y compañía no han querido olvidarse de tan fieles seguidores de la compañía californiana.

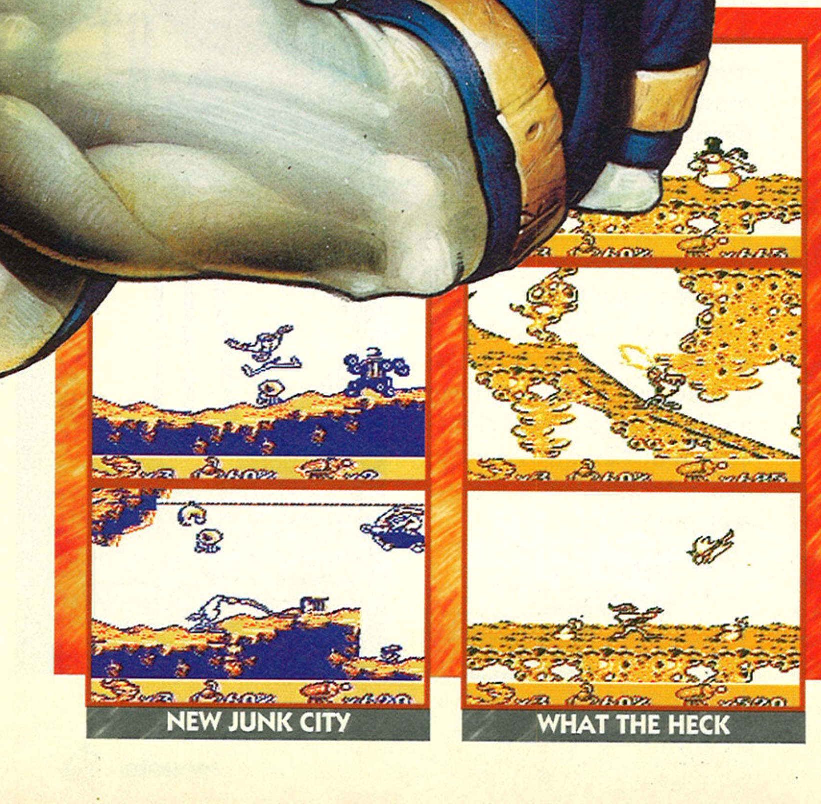




Lo cierto es que la dedicación que han demostrado a la hora de programar este juego queda patente en el resultado final del mismo. A pesar de haberse sacrificado ciertos niveles del juego (el laboratorio por ejemplo), en el resto se aprecia la clara intención de sus diseñadores por calcar, en lo posible, el mapeado de las versiones de 16 bits. Reconocemos que lo han conseguido en un 90%, aunque para ello hayan debido sacrificar mínimamente el aspecto gráfico, en el que se denota una notable falta de fondos que aumenten la calidad gráfica del juego. El desarrollo es otro de los elementos que se ha pretendido mantener, encontrándonos con elementos clásicos de las otras versiones, y a su vez imprescindibles, como la interfase

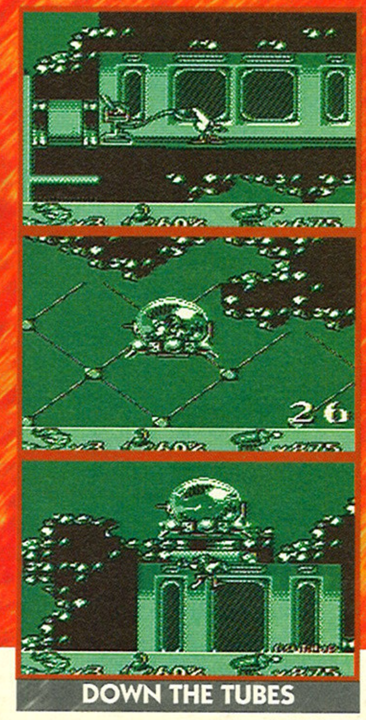


TE ENTRARA EL

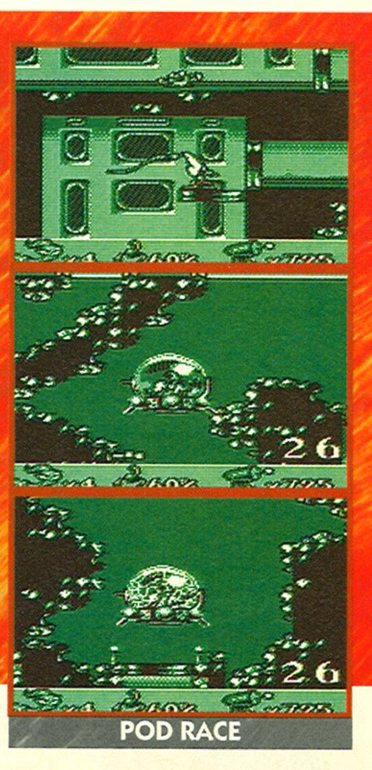


NEW JUNK CITY

WHAT THE HECK



DOWN THE TUBES



POD RACE



de los Asteroides o el nivel *Down The Tubes*, que como todos recordaréis se desarrolla en el interior de una frágil cápsula submarina con la que debemos realizar una apretada carrera contra el reloj.
La música creada para la ocasión es la misma que en su día fue compuesta para las versión de 16 bits., logrando unos resultados sorprendentes que alcanzan su máxima expresión en el nivel de bonus "*Andy Asteroids*". Una magnífica partitura con aires de música *Country* que ayuda a hacer aún más trepidante un nivel que ya de por si lo es. El sonido también destaca con respecto a otros cartuchos, aunque se echa de menos alguna digitalización al estilo "Groovy" que tantas carcajadas ha provocado. La jugabilidad, por supuesto, sigue siendo la misma que en versiones anteriores, con la ventaja añadida de que ahora podremos llevarnos a Jim y compañía a la sombra de nuestro arbol preferido (la caló castiga mucho). Original, divertido y perfectamente realizado. Todo lo que se podía esperar de esta versión se nos ha concedido, y es que, lo que no hagan los chicos de **Shiny Entertainment** ,está claro que no lo hace nadie... a excepción de **Nintendo**.

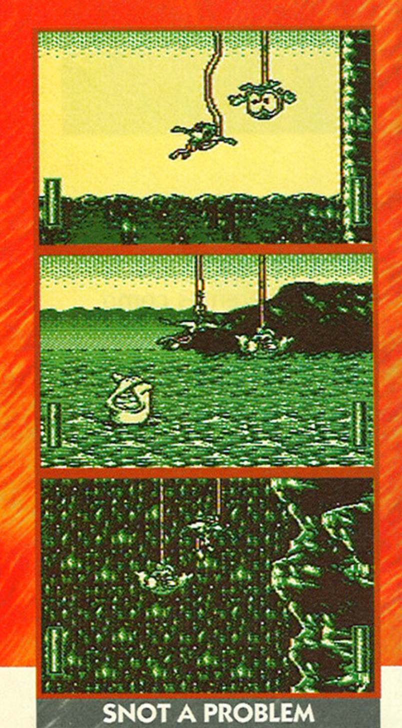
J.C.MAYERICK







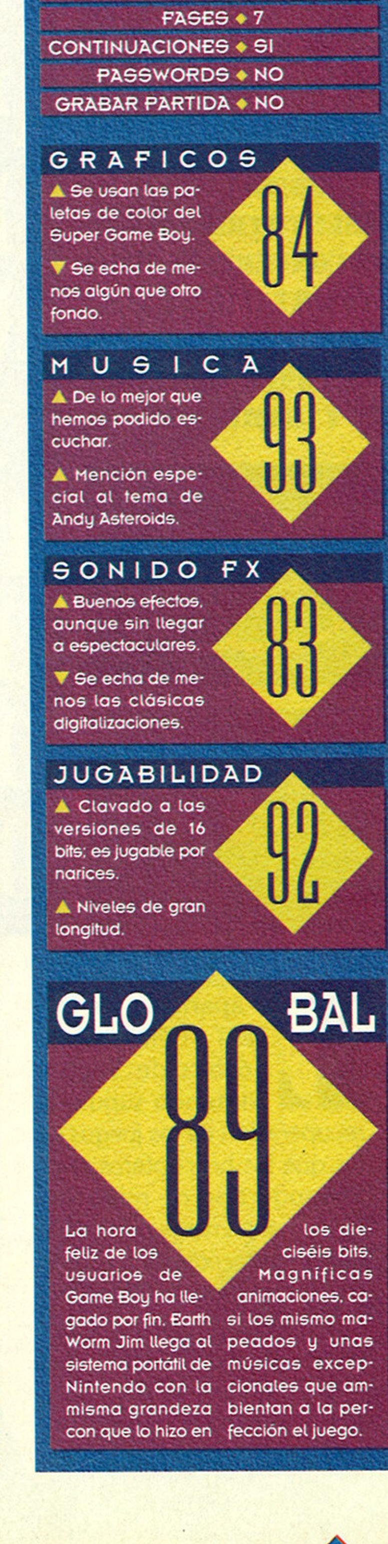
GUSANILLO

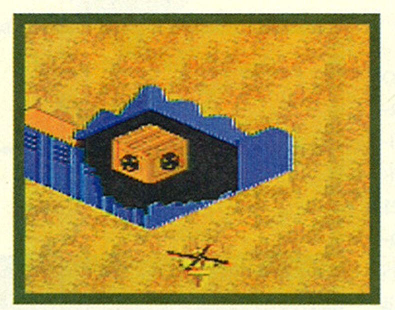

SNOT A PROBLEM

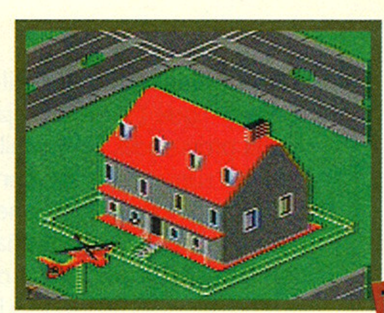

FOR PETE'S SAKE

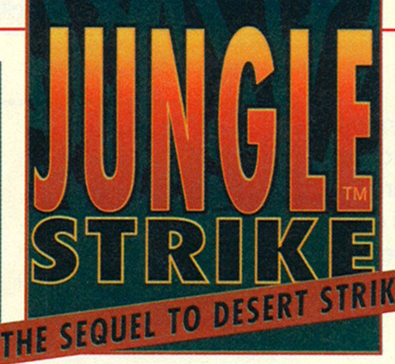

HELICOPTER

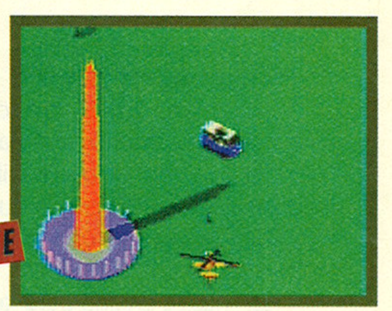


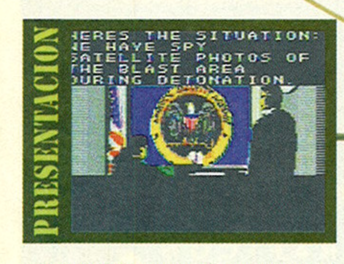
















LA SEGUNDA PARTE DE DESERT STRIKE HA SIDO CONVERTIDA PARA LA PORTATIL DE SEGA DESPUES DE APARECER PARA SNES, MEGA DRIVE Y GAME BOY. EL CARTUCHO REUNE TODOS LOS ALICIENTES DE SUS ANTECESORES, ADAPTANDOSE PERFECTAMENTE A LAS CARACTERISTICAS TECNICAS DE GAME GEAR.





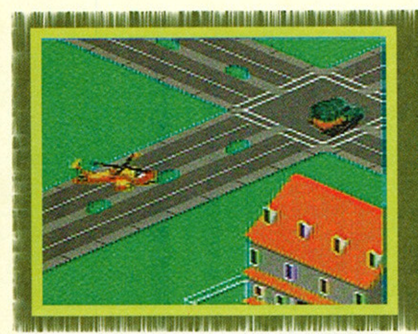


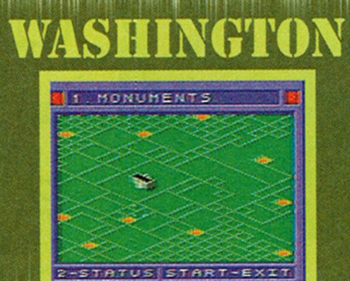


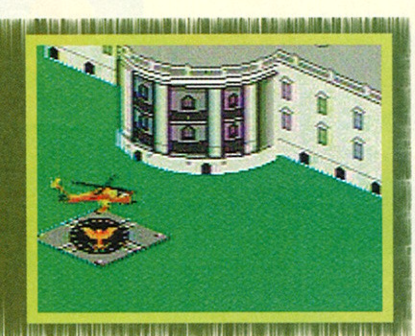
La aparición de DESERT STRIKE para los 16 bits de **Sega** y **Nintendo** supuso la recuperación de los juegos en los que los helicópteros realizan todo tipo de misiones, fundamentalmente rescates. El primer antecedente a este tipo de juegos fue CYCLONE (*Spectrum*), ya que otros títulos protagonizados por estas aeronaves, como AIR WOLF (*Spectrum*), tenían una concepción arcade. El éxito de DESERT STRIKE trajo consigo la conversión de este título para ***Game Boy*** y ***Game Gear***, y dos secuelas denominadas JUNGLE STRIKE (***Mega Drive*** y ***Super Nintendo***) y URBAN STRIKE (***Mega Drive***). La historia se repite una vez más por lo que de nuevo llega el turno de las portátiles. El pobre resultado de la versión de **Ocean** con su **JUNGLE STRIKE** para ***Game Boy*** sembraba de dudas la conversión para ***Game Gear***. Sin embargo, la espera ha valido la pena ya que **Black Pearl** ha conseguido una adaptación casi perfecta del programa original. El desarrollo del juego sigue basándose en las cualidades de un helicóptero para realizar todo tipo de operaciones. Mientras la primera parte se escenificaba en el desierto luchando contra el General Kilbaba, en esta ocasión el enemigo es su hijo y el escenario se traslada, en cinco fases, a lugares tan diferentes como Washington D.C., la jungla, o una zona costera. A la diversidad de entornos hay que sumar la posibilidad de manejar otros vehículo como un *hovercraft*. El scroll es muy suave, y la resolución gráfica



WASHINGTON

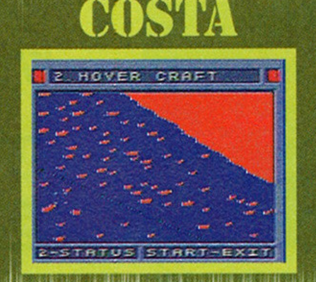


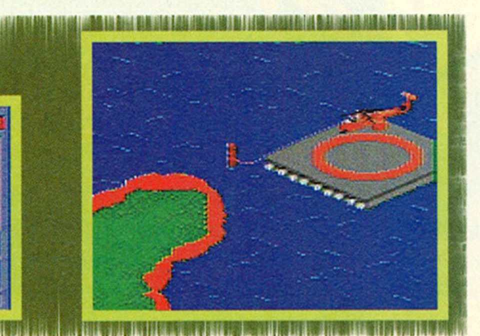




COSTA

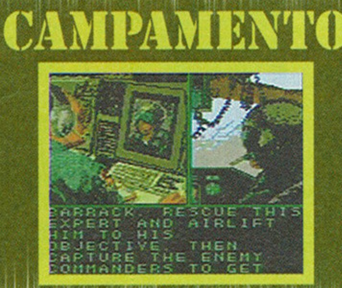






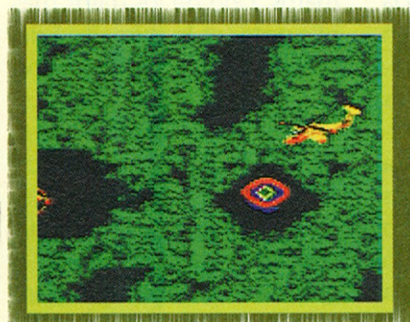
CAMPAMENTO

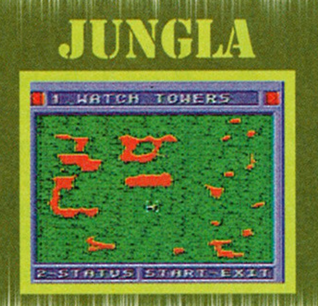


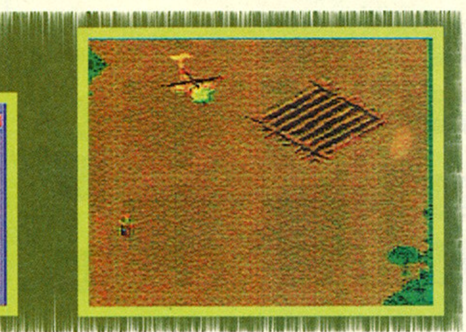




JUNGLA



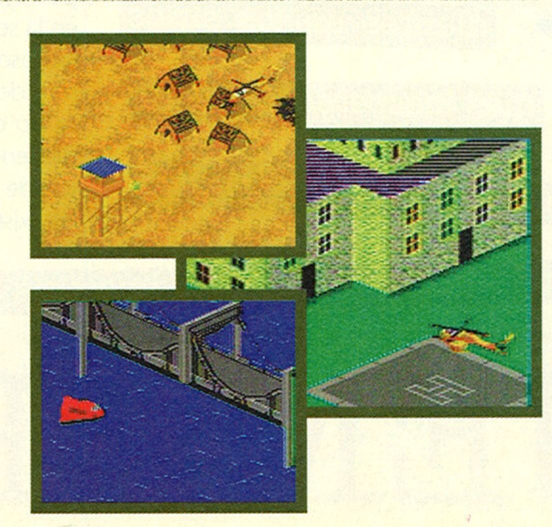




LA PRINCIPAL DIFERENCIA ENTRE DESERT Y JUNGLE STRIKE, ES EL EXCELENTE SCROLL DE ESTA ULTIMA VERSION.

magnífica, aunque en la fase nocturna puede producirse más de una confusión. Con el plano de la zona y su completo panel de mandos, esos contratiempos son "pecata minuta". Si además se tiene en cuenta que la dificultad está bastante ajustada, y la gran variedad de objetivos, la diversión está asegurada. En definitiva, una versión que no tiene nada que envidiar a las de 16 bits.

JAVIER ITURRIOZ





ELECTRONIC ARTS
BLACK PEARL
MEGAS ◆ 4
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 5
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ El scroll es muy suave y los sprites nítidos.

▲ Variedad de escenarios, muy detallados.



MUSICA

▲ La música de la intro es aceptable.

▼ En el resto del juego no hace acto de presencia.



SONIDO FX

▲ Los efectos de sonido cumplen su función.

▼ La gama es bastante limitada.



JUGABILIDAD

▲ El control del helicóptero está muy logrado.

▲ La dificultad se encuentra muy ajustada.



GLOBAL 92

La calidad de este cartucho supera la conversión de DESERT STRIKE para Game Gear, gracias al suave scroll. JUNGLE STRIKE es una demostración de la calidad que puede alcanzar un programa cuando se aprovechan al máximo las características técnicas de la portátil de Sega.

JUDGE DREDD

ON ROUTE TO ASPEN PENAL COLONY THE SHUTTLE IS SHOT DOWN OVER THE CURSED EARTH. DREDD SURVIVES THE CRASH LANDING.

GUILTY OF NOT UPHOLDING THE LAW. THE SENTENCE IS... GAME OVER JUDGE.

LOCKING PROCEDURE ENGAGED - SECURITY DOOR CLOSING

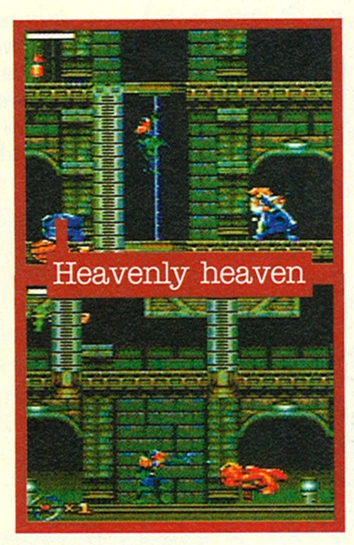
TERMINAL MENU

MISIONES

justicia A QUEMARROPA

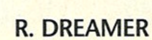
JUDGE DREDD está dispuesto a impartir justicia en los circuitos de vuestra Game Gear. Con todas las animaciones de la versión para 16 bits, un buen número de fases y enemigos armados hasta los dientes en los sitios más inesperados. Poned a prueba vuestras dotes policiales y el poder de convicción de vuestras armas.

Los encargados de la programación han vuelto a ser los chicos de **Probe**. Y es que desde el éxito de MORTAL KOMBAT esta compañía ha dado muy buenos frutos para **Acclaim**. El argumento del juego se ha basado tanto en la película protagonizada por Sylvester Stallone como en la serie de cómics que hizo famoso a este personaje en el mundo entero. A primera vista no encontramos grandes diferencias entre esta entrega y la de 16 bits a excepción de las existentes entre ambos formatos. Uno de los datos más relevantes es la animación del protagonista que cuenta con una serie de movimientos de envidiable calidad técnica. Dredd tendrá que correr, colgarse de los salientes del techo, agacharse para introducirse por túneles y disparar o golpear a sus enemigos para detenerlos o terminar con ellos. Haciendo uso de estas habilidades Dredd tendrá que cumplir dos objetivos en cada nivel, uno principal y otro secundario. El primero tendréis que terminarlo con un cien por cien para poder acceder a la siguiente fase, el segundo normalmente consistirá en de-



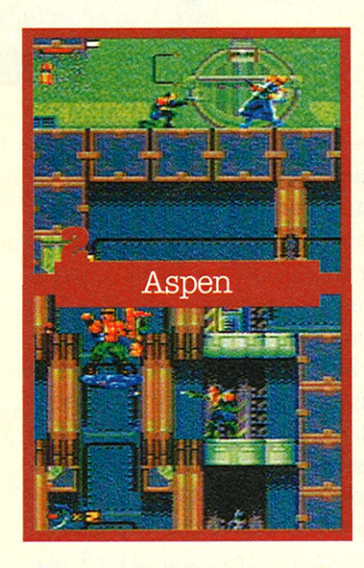
Dredd tendrá que hacer uso de su pistola para abrirse paso por las peligrosas calles de Heavenly Heaven.

tener o eliminar a los esbirros de Rico aunque no es necesario acabar con todos. El protagonista cuenta con un variado arsenal. Aunque al principio sólo disponga de una pistola, a lo largo del juego podréis ir obteniendo bombas, pelotas de goma y potentes misiles que os serán de gran ayuda para derrotar a los jefes de final de fase. La ambientación musical, si tenemos en cuenta las posibilidades de ésta consola en este apartado, está bien durante unos minutos después las melodías resultarán bastante repetitivas. Además son algo lentas para la acción que se desarrolla en pantalla. Al igual que en *Mega Drive* el juego tiene *passwords*, pero será necesario encontrar un item en forma de diskette para que al terminar la fase se os de la clave. Resulta latoso pues los discos se encuentran muy bien guardados y en muchas ocasiones prescindiréis de ellos, pasando de nivel sin el password. En definitiva, JUDGE DREDD es un título muy recomendable para los poseedores de *Game Gear*. Una síntesis perfecta del género plataformero con grandes dosis de acción y una calidad gráfica impresionante.

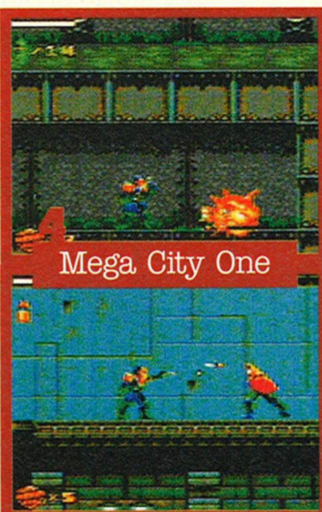


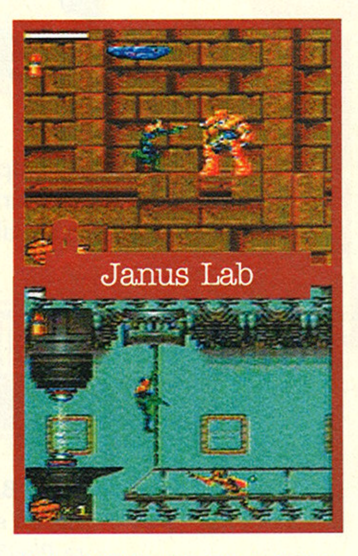


En el ministerio de justicia deberá encontrar un prueba que le ayude a demostrar su completa inocencia.

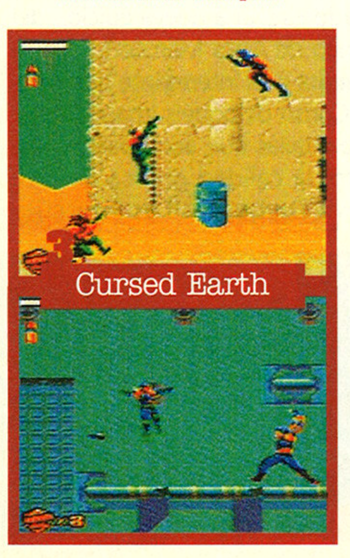


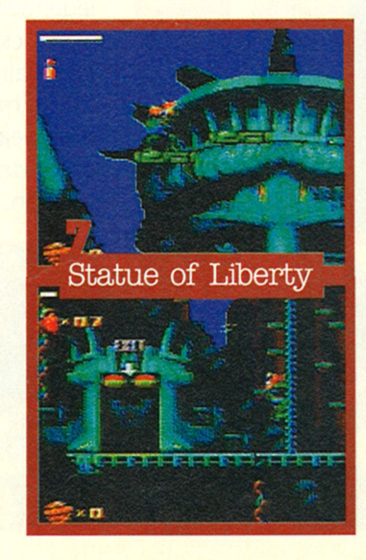
El penal de Aspen es uno de los lugares más peligrosos del mundo. Deberéis evitar que los reclusos escapen.





Los enemigos no son la única dificultad. Dredd también tendrá que recorrer intrincados laberintos.









MANGA ZONE

Esta nueva entrega de Manga Zone tiene un único protagonista: Dragon Ball Z. Si bien el manga original ha llegado a su fín, la saga de Son Goku y su parentela no ha hecho sino comenzar, como muestran los continuos lanzamientos de videojuegos basados en sus aventuras. El último de ellos, y ciertamente el mejor de todos, es un nuevo arcade de lucha, aparecido para la consola de Sony, la PlayStation.

• NEMESIS •

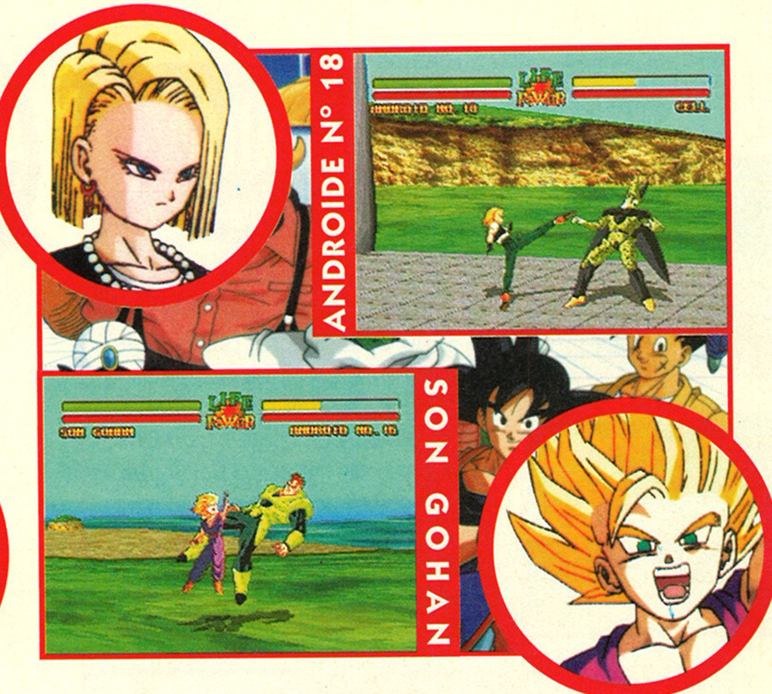
La primera incursion de la serie en las llamadas nuevas tecnología es fantástica.

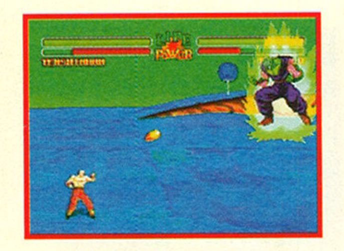
Dragon Ball Z

• Bandai •

Al tiempo que **Akira Toriyama** pone punto y final al manga de Dragon Ball en las páginas del número 25 de SHONEN JUMP, **Bandai** ha realizado su particular homenaje a la saga familiar de los saiyanos con **DRAGON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 22**, un espectacular *beat´em-up* para ***PlayStation***, que puede ser considerado el mejor juego de Dragon Ball programado hasta la fecha. Con un desarrollo heredado de los legendarios SUPER BUTOUDEN de ***SNES***, esta nueva entrega de Dragon Ball cuenta con la friolera de 22 luchadores diferentes, todos ellos viejos conocidos de los seguidores del manga y la serie de animación. Desde los inefables Son Goku, Krilín, o Piccolo hasta las últimas incorporaciones de la serie, como Gotenks (resultado de la fusión entre Goten y Trunks), Great Saiyaman (que no es otro que Son Gohan disfrazado), Darbura y los dos Boos, Majin Boo y su malvada transformación, Super Boo. Además, se han incluido a viejos conocidos como Freezer, Cell, los androides 16 y 18, y la cómica pareja formada por Recoom y Ginew. Tras el paréntesis del SUPER BUTOUDEN 3 de ***SNES***, vuelve a haber modo historia, además de los consabidos modos de unó y dos jugadores y una nueva edición del Torneo de Artes Marciales, que se presenta más interesante que nunca. Como os podéis imaginar por las pantallas que acompañan este texto, la calidad gráfica de este nuevo Dragon Ball es impresio-



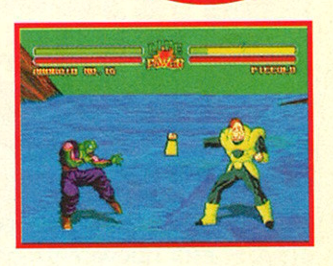


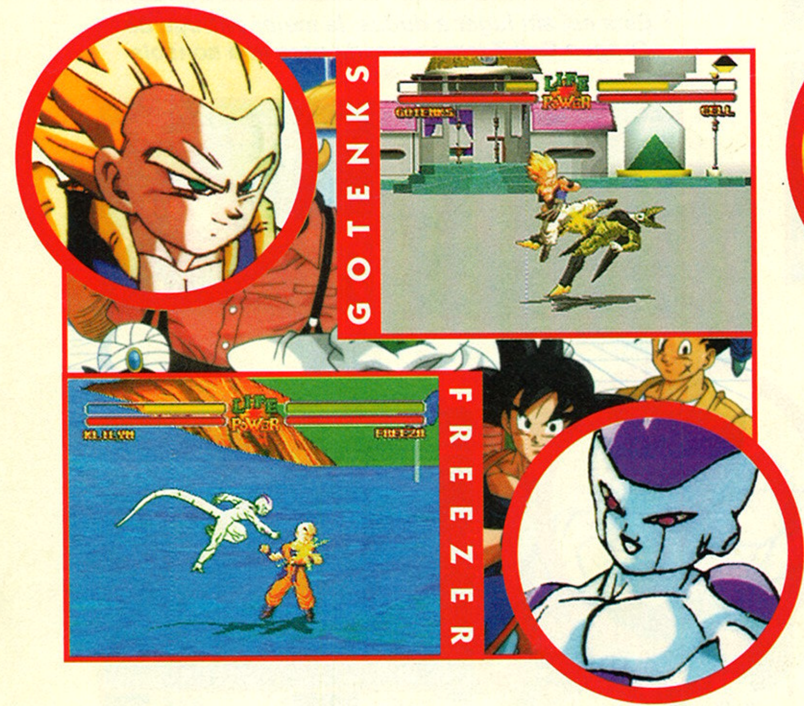


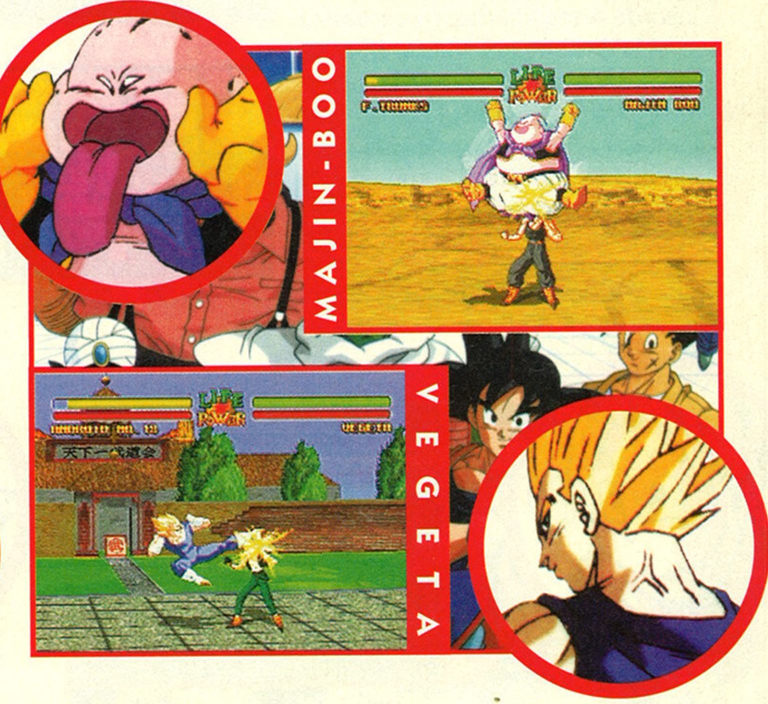


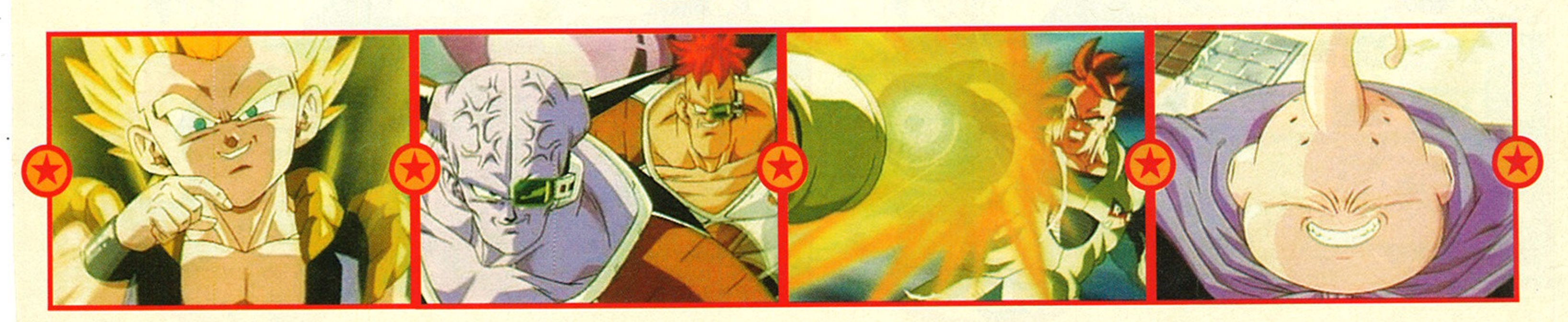


La calidad gráfica este nuevo Dragon Ball Z es soberbia.





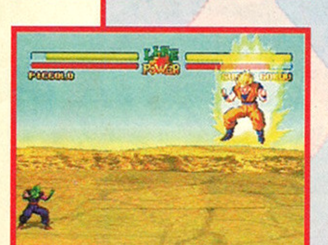




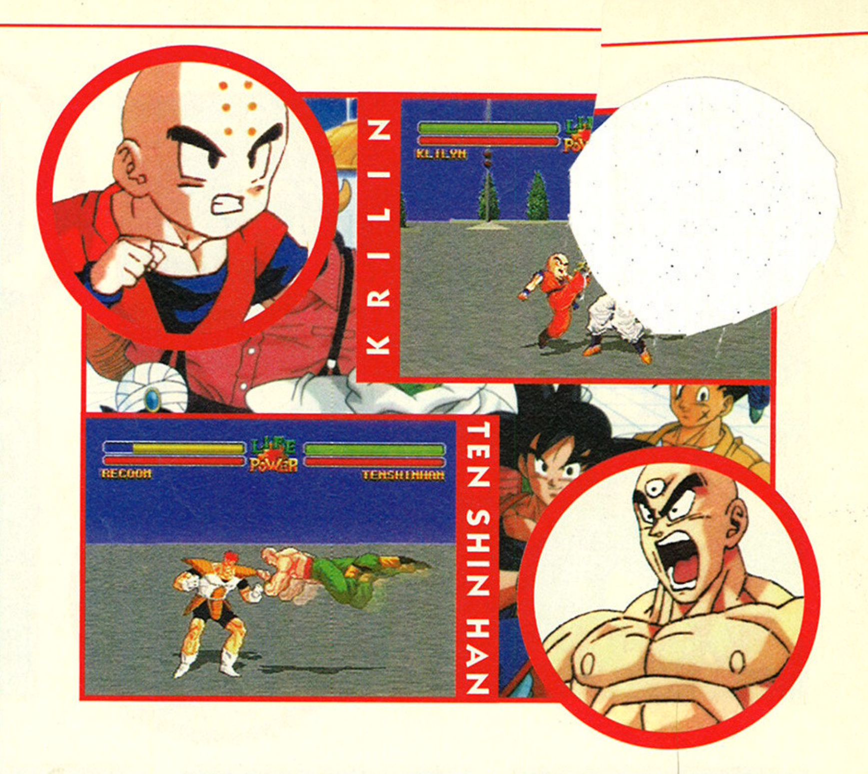


Scaling

• Modo Gráfico •



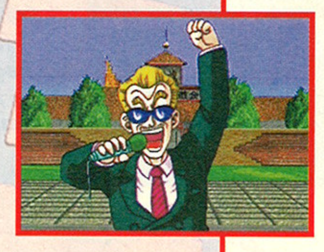
Para la ocasión, y aprovechando las superiores prestaciones de la **PlayStation**, se ha sustituido el *Split Screen,* que tan famosas habían hecho las entregas para **Mega Drive** y **SNES**, por la utilización del *Scaling*. Y en el caso que uno de los luchadores suba a las alturas, por el uso de diversos planos de combate, que **Bandai** ya había usado con bastante éxito en la versión **PC Engine Duo**.

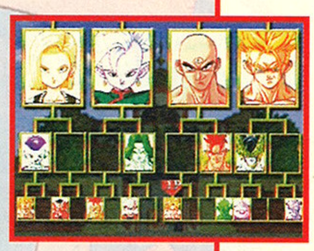


El Torneo

• Modo •

Con 22 luchadores para elegir, esta nueva entrega del Torneo de Artes Marciales se promete más interesante que nunca. Entre las nuevas mejoras respecto a las entregas para otras consolas, hay que destacar la impresionante visión que proporciona el Dojo del torneo, y la aparición del querido *speaker* del torneo, toda una institución dentro del universo de Dragon Ball.



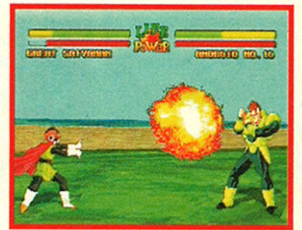




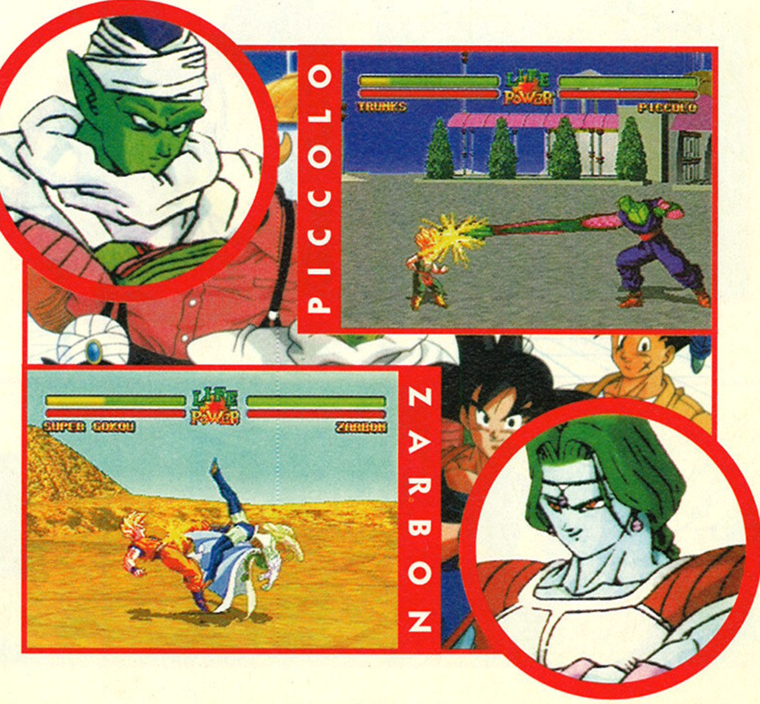


Esta es, sin lugar a dudas, la mejor entrega de Dragon Ball Z jamás creada para una consola





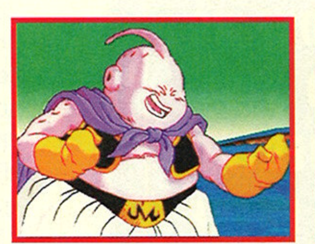




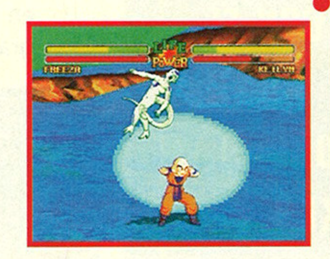
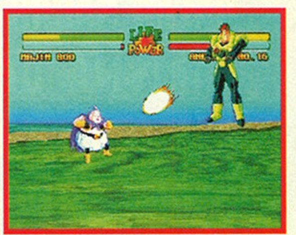




nante. **Bandai** ha echado la casa por la ventana para crear un festival gráfico sin precedentes, que supera de lejos a las dos máquinas recreativas. Por primera vez se ha usado la técnica *Rotoscoping* para animar los movimientos de los luchadores (algo parecido a lo que hizo **Virgin** con el ALADDIN de ***Mega Drive***). Estos se mueven por unos decorados de ensueño, que recogen algunos de los escenarios mas recordados del manga original, como el Rincón del Alma y el Tiempo o el planeta Namec, creados por medio de polígonos y *Texture Mapping* (como los vistos en RIDGE RACER). Se ha sustituido además el mítico *Split Screen* por una rutina de *scaling* en pantalla, a la que se le han añadido diversos planos de combate, herencia directa de la versión ***PC Engine Duo***. Por último, sólo queda destacar la mejora en el sistema de control de los personajes, el nivel de dificultad, y sobre todo la incorporación de una soberbia *intro* inicial que hace pleno uso del modo gráfico *Playback* de la **PlayStation**. En próximos números os ofreceremos más información de esta pasada de juego que hara las delicias de los fans de Dragon Ball Z.




Los combates se desarrollan en algunos de los escenarios mas conocidos de la serie de T.V.





A PIE DE PISTA

EL BEISBOL NO HA LLEGADO A CALAR HONDO EN LA MENTALIDAD EUROPEA. DE HECHO, EXISTE UN GRAN NUMERO DE SIMULADORES QUE NO HAN LLEGADO A SALIR EN NUESTRO MERCADO. ENTRE ELLOS HAY QUE SEÑALAR SAGAS CON EL CARISMA DE HARD BALL (MEGA DRIVE), O CARL RIPKEN JR (SNES). SIN EMBARGO, OTROS JUEGOS HAN PASADO LA FRONTERA LOGRANDO UNA POPULARIDAD DESIGUAL. EN ESTE GRUPO SE ENCUENTRAN LOS TRES TITULOS DE NEO GEO QUE COMENTAMOS A CONTINUACION.

■ JAVIER ITURRIOZ ■

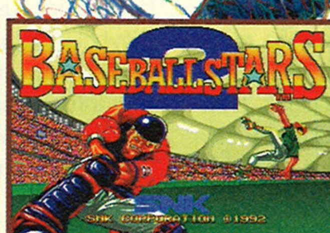





NEO GEO — SNK ★ 1992 ★ 68 MEGAS

BASEBALL STARS 2

La aparición de este programa en 1993 ha sido la última simulación de béisbol aparecida hasta el momento para *Neo Geo*. Se trata de la segunda parte de BASEBALL STARS al que se hace referencia más adelante. Las mejoras con respecto a su antecesor son notables, sobre todo considerando que «sólo» dispone de 68 megas, únicamente 18 más que el primer miembro de la saga. Teniendo en cuenta que programas como SUPER SIDEKICKS 2 cuentan con 102 megas en su haber, sorprende enormemente la calidad gráfica lograda tanto en las animaciones de los jugadores como en la representación de sus rostros en cuadros situados a derecha e izquierda. Además, el juego se completa con magníficos cinemas que constituyen uno de los aspectos más espectaculares del programa, así como con una magnífica música y unos convincentes efectos de sonido. El control de todas las situaciones del juego

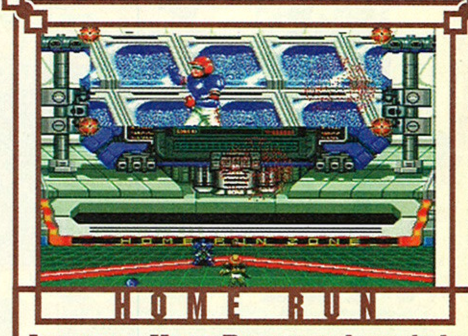







PRESENTACION

El aspecto más espectacular del cartucho son las impresionantes secuencias y los cinemas que aparecen en las jugadas más destacadas.



HOME RUN

Lograr un Home Run no es demasiado complicado en comparación con otros títulos. Esta jugada es celebrada por todo el equipo con enorme alegría.











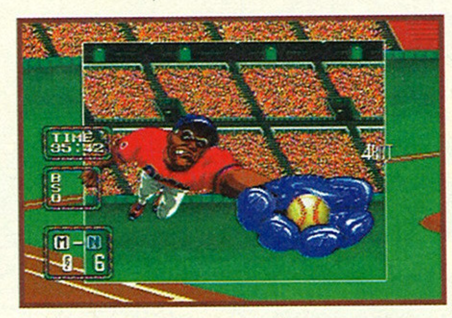




OPCIONES

La variedad de opciones no es el aspecto más destacado de estos simuladores. Esta circunstancia se pone de manifiesto si se tiene en cuenta que incluye menos equipos que la primera versión.







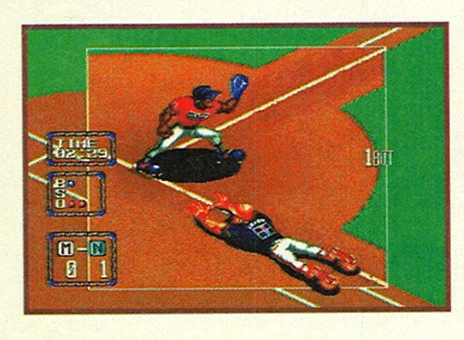
FICHAJES

A medida que avanza la competición, los equipos tienen la posibilidad de reforzar sus plantillas. Para ello aparece una lista de posibles incorporaciones con características diferentes en cada caso.





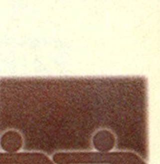


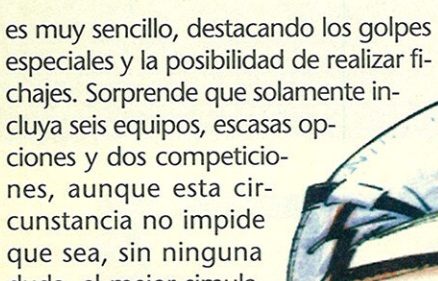




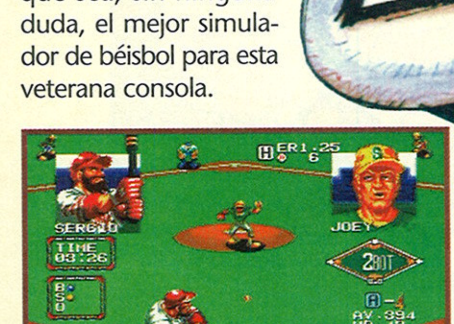






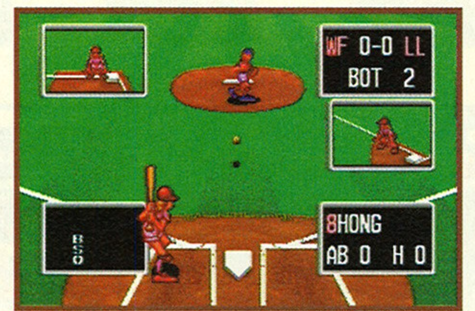
es muy sencillo, destacando los golpes especiales y la posibilidad de realizar fichajes. Sorprende que solamente incluya seis equipos, escasas opciones y dos competiciones, aunque esta circunstancia no impide que sea, sin ninguna duda, el mejor simulador de béisbol para esta veterana consola.

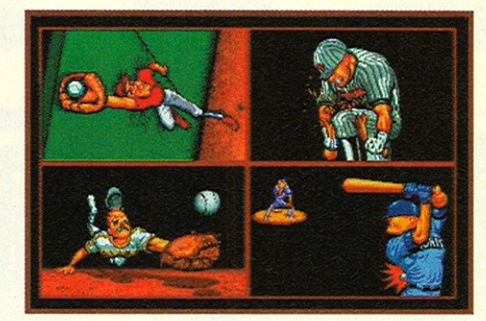


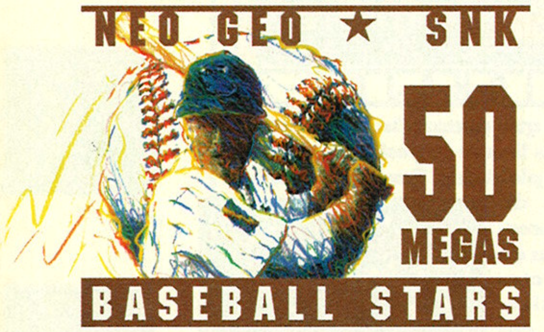






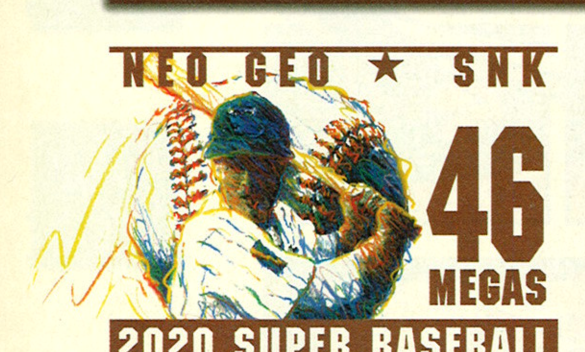






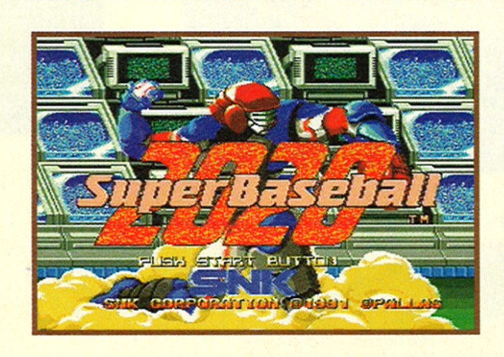
BASEBALL STARS

Es uno de los tres primeros cartuchos de **SNK** para ***Neo Geo***, junto a MAGICIAN LORD y NAM'75. Además, tiene el honor de ser el juego de béisbol que rompió el hielo en este soporte con su aparición en 1990, estableciendo las líneas generales de posteriores simuladores. A pesar de su valor simbólico, el tiempo pesa como una losa sobre este cartucho, incluso si se lo compara con los actuales programas de *16 bits*. El aspecto más afectado por el paso del tiempo es el gráfico. La definición de los jugadores es bastante simple y no presenta golpes especiales, aunque el movimiento esté algo más logrado. Entre sus opciones puede destacarse que permite disputar los partidos en dos tipos de estadios y la inclusión de 16 equipos imaginarios siendo, entre los simuladores de ***Neo Geo***, el que cuenta con mayor número de representantes en este apartado. Por último, mencionar la posibilidad de que participen hasta 16 jugadores sucesivamente. Se trata de un programa cuya principal virtud era su gran jugabilidad, pero que ha sido superado con creces por posteriores lanzamientos para ***Neo Geo***.

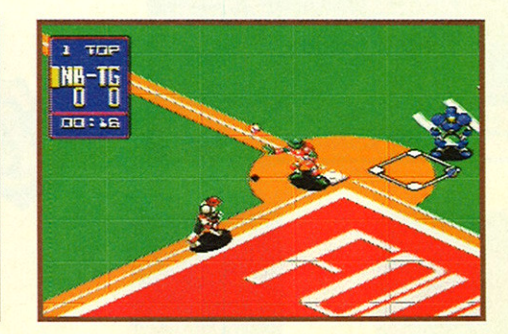








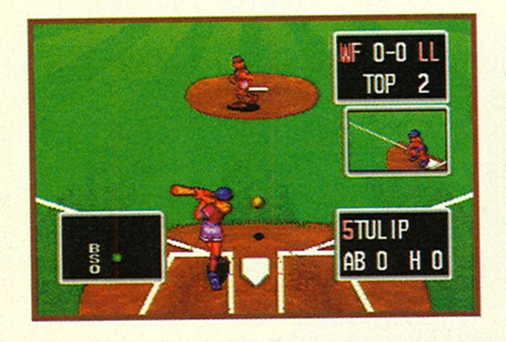




COMPARATIVA

	COMPAÑIA	AÑO	MEGAS	EQUIPOS	MODO	COMPETICIONES	GOLPES ESPECIALES	SECUENCIAS	OTROS
BASEBALL STARS	SNK	1990	50	16 IMAGINARIOS	REAL	2	NO	NO	16 JUGADORES
2020 SUPER BASEBALL	SNK	1991	46	12 CIUDADES	FUTURO	2	SI	SI	CAMPO ESPECIAL
BASEBALL STARS 2	SNK	1992	68	6 CIUDADES	REAL	2	SI	SI	FICHAJES









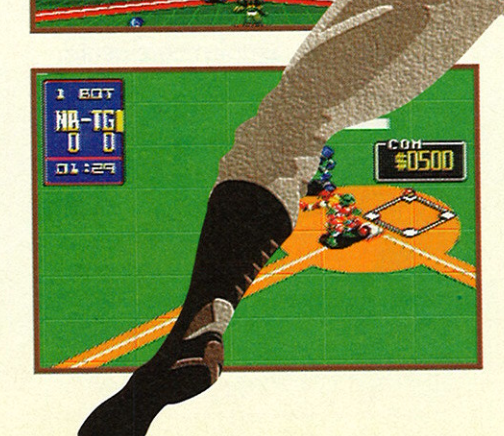
2020 SUPER BASEBALL

Entre las dos entregas de BASEBALL STARS apareció, en 1991, un juego de béisbol con una concepción radicalmente distinta y posteriormente versionado para ***Super Nintendo*** y ***Mega Drive***. Su principal característica es su ambientación en el futuro y la inclusión, junto a los jugadores de carne y hueso, de androides metálicos. El campo tiene unas zonas especiales para conseguir *Home Runs*, y otras en las que la pelota rebota en la grada y vuelve a caer al terreno de juego. Los jugadores disponen de jugadas especiales y además deben tener cuidado de no ser desintegrados mediante un certero pelotazo. El sonido, la presentación, y el ambiente que rodea al juego hacen recordar al magnífico SOCCER BRAWL, aunque su jugabilidad no alcanza la del mítico título de **SNK**.

Entre los de su género es el cartucho con menor número de megas, sólo 46, pero esta circunstancia no impide incluir magníficas animaciones, y doce formaciones. Una nota de color interesante.









La guarida del dragón



LOS 10 LEGENDARIOS

Desde esta sección os hemos mostrado lo mejor del mundo del rol. Nuestra misión ha terminado por el momento. Como despedida, aquí tenéis una selección de los diez mejores RPG de todos los tiempos.

1 THE LEGEND OF ZELDA

El clásico entre los clásicos, la obra maestra de **Shigeru Miyamoto**. LEGEND OF ZELDA es el mejor *RPG* de la historia, y cada una de sus versiones ha marcado un hito en las distintas consolas de **Nintendo**. Su atmósfera y apasionante argumento hará que no puedas dejar de jugar. Simplemente genial.



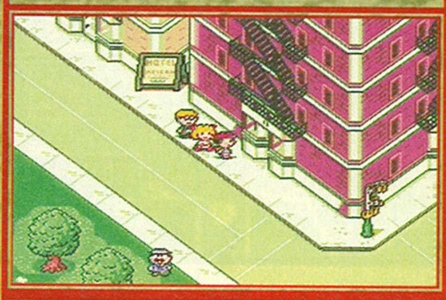






2 EARTHBOUND

La gran sorpresa del año. Este *RPG* creado por **Ape** para **Nintendo** amenaza seriamente el reinado eterno de ZELDA. Originalidad, humor a raudales y cientos de detalles cotidianos son sus bazas.





3 FINAL FANTASY 3

La culminación de una saga legendaria que bate records de ventas en Japón. El más completo de los *RPG* con una de mejores bandas sonoras jamás escuchada en una consola. ¡Alucinante!





CHRONO TRIGGER

4 El primer *RPG* que **Square Soft** programa en *32 megas*. Recientemente traducido al inglés, sus bellas exquisiteces gráficas lo hacen el mejor en este apartado.





ILLUSION OF TIME

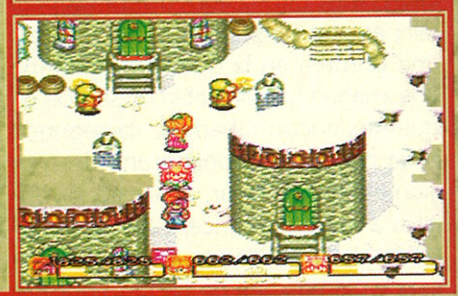
5 Uno de los primeros en traducirse al castellano y con una presentación y manuales de lujo. Un éxito que asegura la continuidad de los *RPG* en nuestro país.





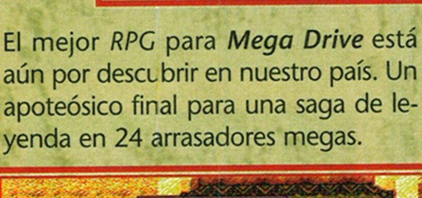
SECRET OF MANA

6 La consagración de **Square Soft** llegó con este título. Tres jugadores simultáneos, excelentes gráficos, banda sonora de cine y altísima jugabilidad. ¿Quién dijo que los *RPG* no tenían acción?



PHANTASY STAR 4

7



El mejor *RPG* para ***Mega Drive*** está aún por descubrir en nuestro país. Un apoteósico final para una saga de leyenda en 24 arrasadores megas.



SOLEIL

8



Con misteriosos parecidos con ZELDA, este *Action-adventure* despertó pasiones. Su argumento y diversidad lo hacen merecedor de este puesto.



LUNAR

9 Su simpleza gráfica no debe engañarnos, ya que tras ella se encuentra un gran juego cuya mayor virtud es la inteligencia artificial que los personajes utilizan en las confrontaciones.

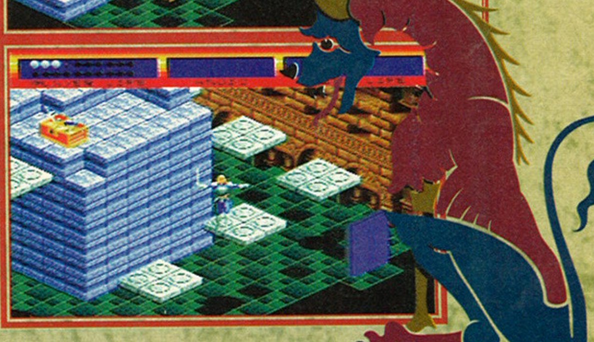




LIGHT CRUSADER

10 Un intrincado viaje por las mazmorras de un inofensivo castillo. La joya de la corona de **Treasure**, con unos complicados puzzles que provocarán un baile continuo de tus neuronas.







AVENTURAS GRAFICAS

Las aventuras gráfico-conversacionales fueron durante mucho tiempo el único sistema de aventuras que los veteranos jugadores tuvimos la oportunidad de conocer. En esta entrega queremos dar un pequeño repaso-homenaje a cuatro clásicos del género que son merecedores de todo tipo de elogios y que marcaron una maravillosa época.



Los sitemas modernos de aventuras gráficas, esos a los que tan acostumbrados nos tienen compañías como **Lucas Arts** o **Sierra**, eran algo inimaginable a mediados de la década de los ochenta. Por contra, debíamos conformarnos con un modo de juego que, para los puristas del género, resultaba mucho más interesante. Estos juegos dividían la pantalla en tres partes bien diferenciadas: una primera en la que se presentaba una imagen que describía la estancia en que nos encontrábamos; la segunda zona nos proporcionaba una descripción escrita del lugar, así como los objetos a nuestro alcance y una breve relación de las salidas posibles; en la tercera y última zona de pantalla nos encontramos con la zona de diálogo, en la que el usuario debía entrar las acciones que éste deseaba realizar. Lo normal era que usasemos la estructura VERBO-ARTICULO-NOMBRE, aunque ciertos *parsers* algo más avanzados permitían la entrada de construcciones sintácticas mucho más complejas y elaboradas.

La producción de aventuras grafico-conversacionales en nuestro país se inició muy tarde, con la puesta en escena de una compañía como AD, equipo de programación subsidiario de la compañía española Dinamic, que por aquellos días ya comenzaba a sufrir la época de decadencia que le tocaría vivir.

Un género que causó el entusiasmo de muchos y la desesperación de otros y que hoy prácticamente no tiene repercusión.

J.C.MAYERICK











GREMLINS

COMPAÑIA: Adventure S. PAIS: Reino Unido
AÑO: 1985 SOPORTE: Spectrum

El mejor juego de este género jamás creado es, a pesar de lo que puedan decir los puristas del género, este **GREMLINS** de **Adventure Soft**. Una magnífica aventura que reproducía fielmente el guión de la película y que destacaba por tres aspectos muy diferentes: el primero, por los magníficos gráficos, que incorporaban la novedad de las animaciones en determinadas escenas (la trituradora y el microondas por ejemplo); el segundo punto a favor lo encontrábamos en la sencillez de manejo de un *parser* que entendía muchos más terminos de los que se puedan imaginar; y un tercero, el más importante, que era el primer título de este tipo que era traducido completamente al castellano, lo que le convirtió en uno de los juegos más vendidos de ese año.

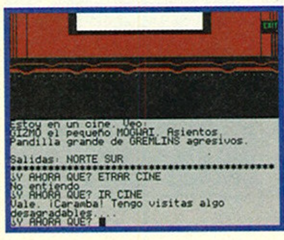




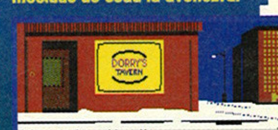


LA COCINA He aquí un aterradora muestra de lo que puede llegar a hacer una trituradora con un Gremlin.

BAR En el BAR de Dorry s debámos enfrentarnos a una de las situaciones más comprometidas de toda la aventura.

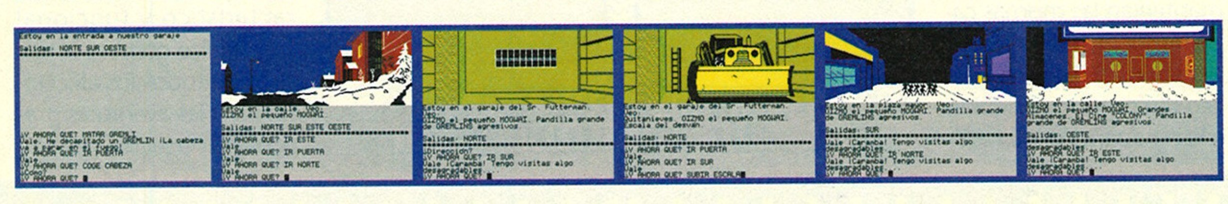






GRAFICOS Era sin duda el aspecto que más destacaba de todo el juego, añadiendo además los movimientos en ciertas escenas, algo inédito hasta el momento.

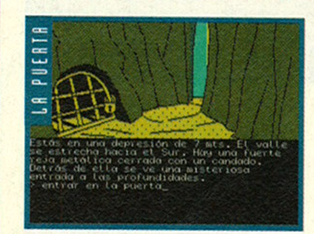


Si deseas recordar algún título en especial (sea el formato que sea) o simplemente aportar algún dato de interés, escribe a **SUPER JUEGOS**, C/ O'Donnell 12 - 28009 Madrid - **SECCION RETROVIEWS**



LA AVENTURA ORIGINAL



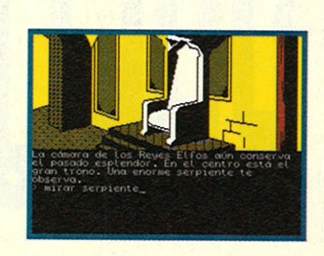






LA AVENTURA ORIGINAL era una versión mejorada hecha en España de la que fue la primera aventura conversacional que se creó: THE CAVE ADVENTURE, una clásica historia de magia, trolls y demás seres extraños que se pueden encontrar en una caverna.

Para colmo de males, estaba el enano mala uva, un pequeño ser con ganas de cachondeo, que se divertía lanzándonos hachas a diestro y siniestro. Destacar el magnífico intérprete del juego, que reconocía todo tipo de construcciones sintácticas.





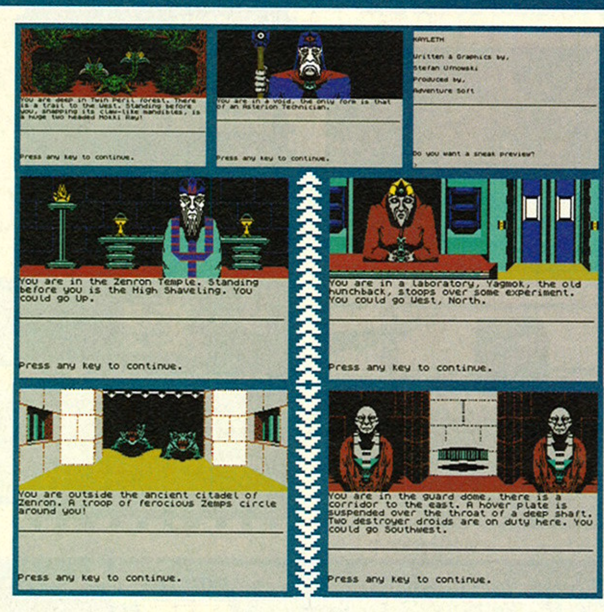


COMPAÑIA: AD PAIS: España
AÑO: 1989 SOPORTE: Spectrum

KAYLETH



Esta nueva aventura, desconocida por completo en España, aparece en éstas páginas como muestra de las aventuras que Brian Howard programó tras su exitoso GREMLINS. En ellas se mantenían las mismas características que hicieron de GREMLINS un magnífico título, aunque debido a la no aparición de **KAYLETH** en nuestro país, su traducción no pudo ser realizada. De cualquier forma, Brian siguió programando aventuras para **Aventure International**, evolucionando paso a paso un *parser* muy característico y funcional que le hizo ganarse el respeto de todos los afficcionados a las aventuras grafico-conversacionales.



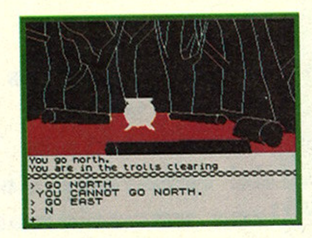


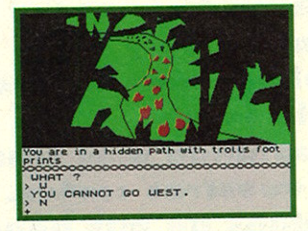
COMPAÑIA: Adventure S. PAIS: Reino Unido
AÑO: 1986 SOPORTE: Spectrum

THE HOBBIT

COMPAÑIA: Melbourne H. **PAIS:** Reino Unido
AÑO: 1984-1985 **SOPORTE:** Spectrum

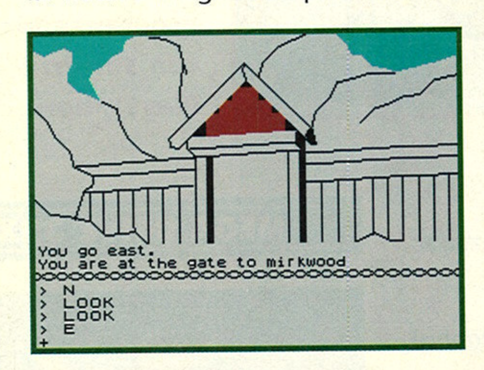
El más famoso escrito del inmortal Tolkien, el juego maestro de maestros que mantuvo a The Elf varias noches en vilo, tuvo una versión lúdico-informática para ***Spectrum*** a mediados de la década de los ochenta. Debido a su gran calidad y complejidad continuó siendo el protagonista de todos los consultorios destinados a resolver dudas sobre aventuras conversacionales durante muchos años. Jugar con **THE HOBBIT** era casi como leer el libro. Además de mostrarnos maravillosas imágenes que nos daban una idea de la localización exacta, dejaba volar nuestra imaginación para llevarnos hasta un mundo lleno de Trolls, Elfos y magia. Un clásico de la programación que contaba con la posibilidad de interactuar con otros personajes. Así, éstos sufrían en sus carnes las consecuencias de nuestras acciones, lo que posibilitaba que al hablar con ellos se mostrasen simpáticos en ocasiones y malhumorados en otras. Una auténtica joya que gracias a los emuladores de ***Spectrum***, mantiene enganchada a mucha gente.

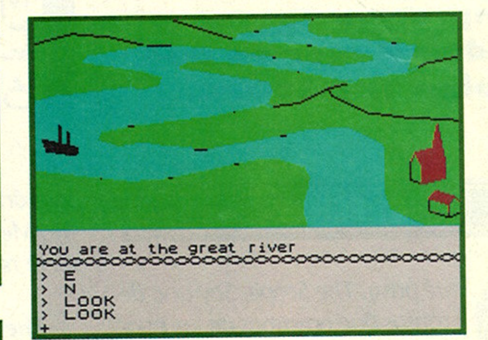




PRESENTACION

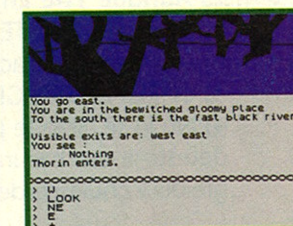
He aquí la pantalla de presentación que acompañaba a la aventura gráfico-conversacional más popular de todos los tiempos. No es una obra de arte pero cumplía perfectamente con su cometido. Pese a su tremenda, aunque maravillosa, simplicidad gráfica, en 1984 fué una puerta abierta al mítico mundo de J.R.R. Tolkien.



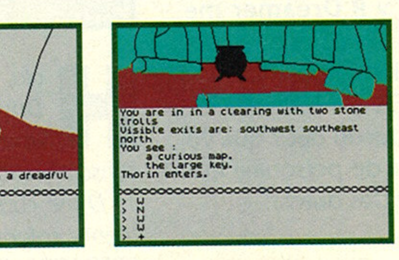


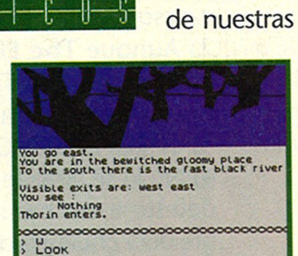
GRAFICOS

El aspecto gráfico del juego era, sin duda, el más pobre de todo el programa, aunque a cambio se nos proporcionaban infinitas posibilidades durante toda la aventura. Por otro lado, cabe destacar lo tedioso que resultaba cambiar de localidad, ya que la pantalla tardaba bastantes segundos en generarse por completo.











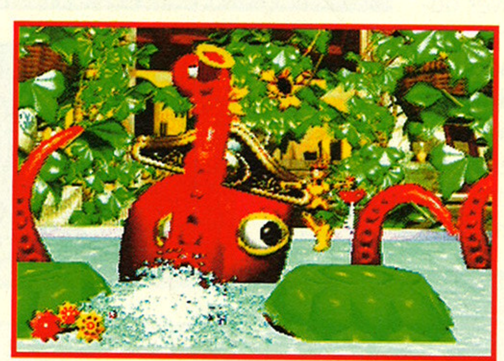
LINEA

La mayoría de todos vosotros habéis vuelto ya, o estáis a punto de retornar de las felices vacaciones. Otros no tenemos tanta suerte y seguimos más blancos que la leche contestando mes tras mes vuestras cartas. Olvidaos de mis penas y centraros en las vuestras. Enviadme vuestras dudas a SUPER JUEGOS, C/ O´Donnell 12, 28009 Madrid. Y, como siempre, no os olvidéis poner en una esquina THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

Luis Berruezo, desde Almería, nos formula la siguiente pregunta: «Tengo una Mega Drive y, aunque aún no me lo creo, he ahorrado el dinero suficiente como para gastármelo en las nuevas tecnologías. Tengo una duda que no me hace vivir. No se si potenciar mi consola comprándome el Mega Drive 32X y el Mega CD a la vez, o irme hacia una Saturn o una PlayStation. Me gustaría saberlo antes de Octubre».

Amigo Luis, yo lo tengo muy claro. El futuro es PlayStation y Saturn. Mega Drive 32X y aún más Mega CD, son meros sucedáneos de los nuevos tiempos.



Ambas consolas tienen buenos juegos pero en poca cantidad, y su futuro no me parece tan esperanzador como con Saturn o PlayStation.

PRECIOS

Qué pasa, The Scope. Soy uno de tantos que pasamos de las nuevas tecnologías y seguimos dándole caña a nuestra vetusta consola. Tengo una **SNES** y a mucha honra. Aquí tienes mis preguntas:

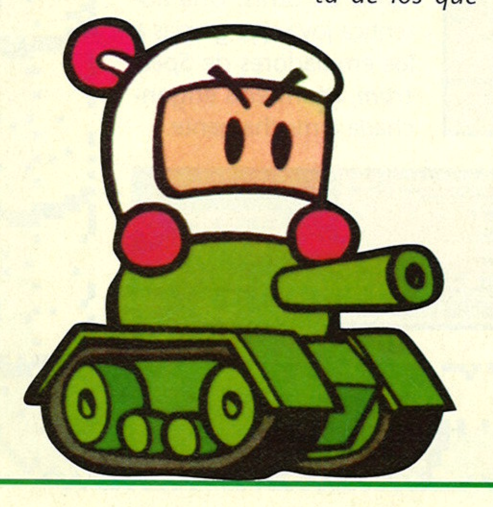
1) Soy un aficionado a la saga BOMBERMAN, ¿merece la pena comprarse la tercera parte teniendo las anteriores?

2) Y en cuanto a fútbol, ¿EXCITE STAGE o INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER?

3) ¿Cuál es el juego de rol que más te gusta de los que saldrán en los próximos meses?

4) ¿Me gusta el SUPERGOLFO, es alguien de la redacción?

The last hero, Alcanar (Tarragona)



Muy coherente tu postura, aunque no te encapriches demasiado.

1) Yo también lo soy y, personalmente, me la compraría aunque no difiera en exceso de las anteriores.

2) Aunque **The Elf** y **R.Dreamer** me contradigan, EXCITE STAGE es el número uno de la simulación futbolística.

3) CHRONO TRIGGER.

4) No lo se. Sólo te puedo decir que yo detesto a esa basura de personaje engreído y chulesco de dos duros.



MEGA DRIVE 32X



*Hola, The Scope. Tengo una **Mega Drive** y me gustaría enterarme de unas cuantas cosillas sobre mi consola y sobre el **32X**.*

*1) Dime cuáles de estos juegos posiblemente salgan para **MD 32X**: ALIEN VS. PREDATOR, DAYTONA USA, VIRTUA FIGHTER Y SAMURAI SHOWDOWN 2.*

2) ¿Saldrá el maravilloso FIFA SOCCER para este formato?

*3) ¿En qué se diferencia el SAMURAI SHODOWN de **Mega Drive** y la recreativa?*

*4) ¿Qué juego te parece mejor para **Mega Drive**, ALIEN SOLDIER o PROBOTECTOR?*

*5) Y para **32X**, ¿STAR WARS o STELLAR ASSAULT?*

EL TERMOMETRO

CALIENTE:

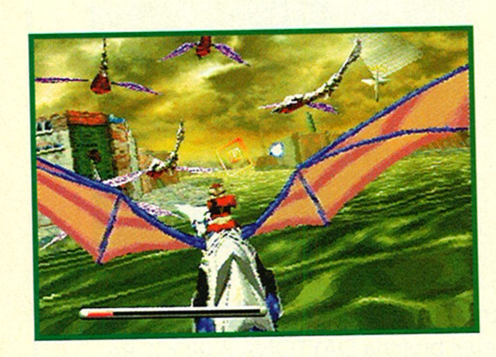
■ La bajada de precios de las nuevas consolas en el mercado americano y japonés, que esperamos que se refleje en España durante las próximas navidades.

TEMPLADO:

■ El DAYTONA de Saturn, que no era tanto como parecía.

FRIO:

■ Que todo el revuelo que ha habido este verano nos haya pillado de vacaciones, y a la vuelta nos lo encontremos de golpe sin saber que hacer.



6) ¿Saldrá ACE DRIVER para dicho formato?, ¿perdería mucha calidad?
7) ¿Es posible conectar el receptor de los mandos a distancia de ***Mega Drive*** *al* ***4 Way Play*** *de* ***Electronic Arts****?*

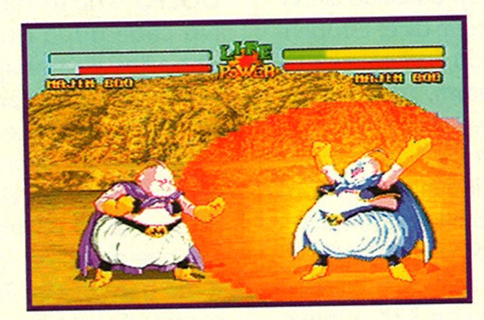
Alberto Segura Bernabéu, Alicante.

Aquí tienes mis respuestas: 1) VIRTUA FIGHTER es ya un hecho. Del resto no creo que salga ninguno. Quizá el SAMURAI SHODOWN 2 si alguien tiene a bien convertirlo.
2) Sí, y será del estilo del de ***3DO***.
3) En el apartado gráfico y sonoro. La estructura de juego y los luchadores son los mismos.
4) PROBOTECTOR, aunque ALIEN SOLDIER está muy bien.
5) Me gusta más STELLAR ASSAULT, que permite más libertad de movimientos.
6) No saldrá jamás.
7) Sí.

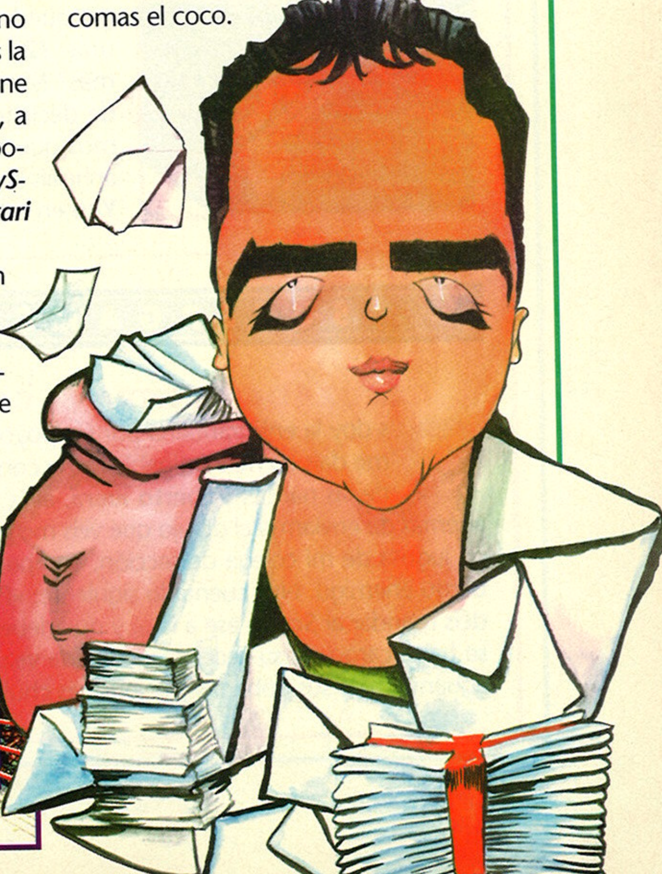
LA MEJOR

Hola, The Scope. Te mando unos problemillas con la esperanza de que me los resuelvas:
1) Pon en orden estas consolas según lo buenas que sean técnicamente: ***Ultra 64, Saturn, Playstation, Atari Jaguar*** *y* ***3DO****.*
2) ¿Qué ventajas tiene un juego en formato CD sobre uno normal y viceversa?
3) ¿SECRET OF MANA 2 o CHRONO TRIGGER?
4) ¿Saldrán estos dos juegos en castellano y con guía de pistas?
5) ¿Por qué la ***Neo Geo CD*** *con el juego FATAL FURY3 valdrá solo 77.800 y la* ***3DO*** *valía unas 150.000 cuando salió?*

Marcos García Martínez, Santiago



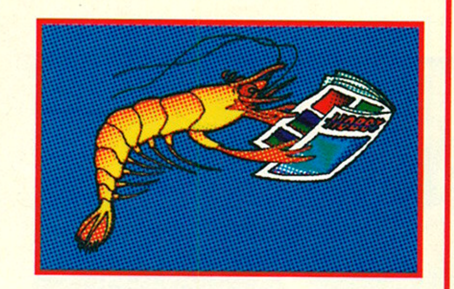
En menudo aprieto me has puesto, macho. 1)Ten en cuenta que esta clasificación es totalmente personal, y basada en gran parte sobre datos técnicos de consolas que aún no han salido. No se valora cuál de ellas es la mejor inversión, ni cuál es la que tiene mejores juegos. Sólo expreso las que, a mi parecer, tienen un corazón más potente. ***Model 2*** de ***3DO, Ultra 64, PlayStation, Saturn, Model 1 de 3DO*** y ***Atari Jaguar***.
2) Difícil respuesta. Los tópicos dicen que un juego en CD tiene la ventaja de almacenar más datos que un cartucho, además de su menor coste. Los cartuchos, en cambio, son de acceso directo a los datos, sin necesidad de carga ni tiempo de espera. Ahora, los avances tecnológicos, con *CD-Rom* de sextuple velocidad y cartuchos de mega memoria, igualan ambos soportes. Lo único que permanece es el asunto de los costes, pero que, por desgracia, los usuarios no lo hemos percibido.
3) CHRONO TRIGGER.
4) Esperemos que sí, y que no muy tarde.
5) Podría razonártelo de muchas maneras, pero no olvides que se trataba de una consola de importación. También supuso una revolución en su tiempo y los costes entonces eran muy superiores a los de ahora. No te comas el coco.



UNA DE GAMBAS

La sección más temida y amada por la prensa especializada del sector resucita en las páginas de Línea Directa. Esperamos ansiosos vuestras cartas para que nos contéis los gambazos, burradas y errores varios que encontréis en nuestra revista o en la competencia. Eso sí, todo tratado como crítica constructiva y sin desprecio a profesionales que, somos conscientes, intentan hacerlo lo mejor posible. Animo y no dudéis en colaborar, lectores habituales y redactores de la competencia.

Por el SUPERGOLFO



GAMBA DEL MES

QUESCO NO DESCANSA

Gandolf, **Fredo** y **Avenger** son tres de mis seguidores con mas mala «milk». Después de meterse un poco con el lamentable y trasnochado **Scopeta**, me cuentan una gamba de **Mr. Quesco**. Un lector pregunta lo siguiente: Viendo el DAYTONA USA en ***Saturn***, ¿crees que podría salir en ***32X*** con un chip parecido al ***SVP*** pero más potente? El lamentable **Quesco** le dice: Estupendo, acabas de adelantarte a todo el mundo, incluso a los ingenieros de **Sega**, y has reinventado ***Saturn***, ¿qué sentido tiene ponerle un ***SVP*** a ***32X*** si para eso ya está ***Saturn***?
SUPERGOLFO: El **Quesco** este cada vez esta más «cascao». Con tal de no mojarse es capaz de decir cualquier incongruencia. Por supuesto que en ***32X*** podría haber un DAYTONA USA. Como muy bien dice el lector, si el cartucho viniera equipado con un chip que apoye a la CPU sería posible disponer de ese juego en el catálogo de ***32X***, aunque bien es cierto que tendría ciertas pérdidas. Lo que pasa es que el robot de cocina ese pensaba que el lector se refería a incorporar un chip a la consola y no al cartucho. Y aunque fuera así, ¿qué pasa?, ¿es que la ***Saturn*** sólo es una ***32X*** con un chip más? Mira **Quesco**, deja de decir tonterías. Sabemos que tú y **Big Nidea** anheláis la popularidad de **Yen** en esta sección.

SUPERGAMBA

CRUZADA CONTRA EL CALVO

Os doy la enhorabuena por el apoyo continuo que me dais en mi infatigable lucha contra el **Scopeta** de las narices. **Alberto Riera**, alias «El Justiciero», además de enviarme el dibujo que veis me envía una gamba jugosa de mi colega de sección, compañero y sin embargo enemigo. Nos cuenta lo siguiente: «Pienso que podéis mandar al **Scope** ese a la ... y que debes ser tú el que se haga cargo de su sección, que cada vez tenemos que aguantar más sus bobadas y respuestas chulesco-barriobajeras. El mes pasado contesta a un lector de esta forma ante la pregunta sobre cuál prefería DAYTONA o RIDGE RACER: «Me gusta más RIDGE RACER por sus grandes similitudes con la recreativa». Es como si me preguntan cúal me gusta más, SPACE HARRIER o VIRTUA RACING DELUXE y yo digo que el primero porque es una conversión perfecta del original. Muera **Scope**, viva el **Golfo**.
SUPERGOLFO: Amigo Alberto, en primer lugar no soy el **Golfo**, sino el **SUPERGOLFO** si no te importa. No cabe duda que los dos años de trabajo en **Hobby Press** afectaron al calvo más de lo que pensábamos (está clara la influencia de **Yen**). El mes que viene os propongo una nueva víctima, a ver si me hacéis caso. Todos contra «Frente Despejada» **The Elf**. De premio un jugoso *bollycao*.



HOBBYGAMBA

BIG NIDEA NO SABE NI DE FUTBOL

NINTENDO ACCION, N.34. **BIG Nidea** parece dispuesto a dejar en un segundo lugar de protagonismo al, hasta ahora, imbatible **Yen**. Lo tiene «chungo», pero si sigue así nunca se sabe. En esta ocasión le hemos pillado en una gorda que, aunque no tenga que ver con videojuegos, sí que demuestra su necedad y las ganas de hacerse el sabiondo sin tener ni puñ...idea de lo que habla. Un tal **Martín** de **La Coruña** le escribe una carta. El **Big Nidea** ese, para hacerse coleguilla de él, no se le ocurre otra cosa que decirle lo siguiente: «Lo primero, felicitarte por la **Recopa**». Ahora resulta que **Nayim** toca la gaita y **Pardeza** pesca Fletán. Vamos a ver **Big**, el **Depor** lo que ha ganado es la **Copa del Rey**, y la recopa, la competición europea en la que participan los ganadores de la Copa, la consiguió el **Zaragoza**. No vale la excusa de que te referías a que el año que viene la jugaría. Zapatero a tus zapatos, así que dedícate exclusivamente a la lencería afro-asiática.



YA PUEDE SUSCRIBIRSE AL FUTURO

Somos el primer periódico español que le ofrece la posibilidad de suscribirse al futuro, a EL PERIÓDICO DE CATALUNYA CD-ROM.

Por sólo 13.980 pesetas, más gastos de envío, además de la suscripción anual le regalaremos el archivador para los 4 CD-ROM de 1995.

Con EL PERIÓDICO DE CATALUNYA CD-ROM estará ya en el futuro.

De venta en las mejores librerías.

GRATIS
Con la suscripción
ARCHIVADOR AUTOMÁTICO
NOVEDAD MUNDIAL

1995
el Periódico

Si quiere suscribirse a **EL PERIÓDICO CD-ROM 1995** para todo el año por 13.980 pesetas, más gastos de envío, recibiendo gratis el archivador para los 4 CD-ROM del año, rrellene este cupón y envíelo a:

ZETA MULTIMEDIA, S.A.
Bailén, 84 08009 Barcelona

Nombre ____________________
Apellidos ____________________
Dirección ____________________
____________________ Tel ____________________
Población ____________________
C.P. ____________________ Provincia ____________________

FORMA DE PAGO

☐ Contrarreembolso ☐ VISA

Nº Tarjeta ☐☐☐☐
Fecha caducidad ☐
Firma autorizada:

Precio del CD-ROM Enero/Marzo 1995: 3.495 ptas.
Suscripción semestral: 6.990 ptas., más gastos de envío.

el Periódico
El más leído en Catalunya

GRUPO ZETA

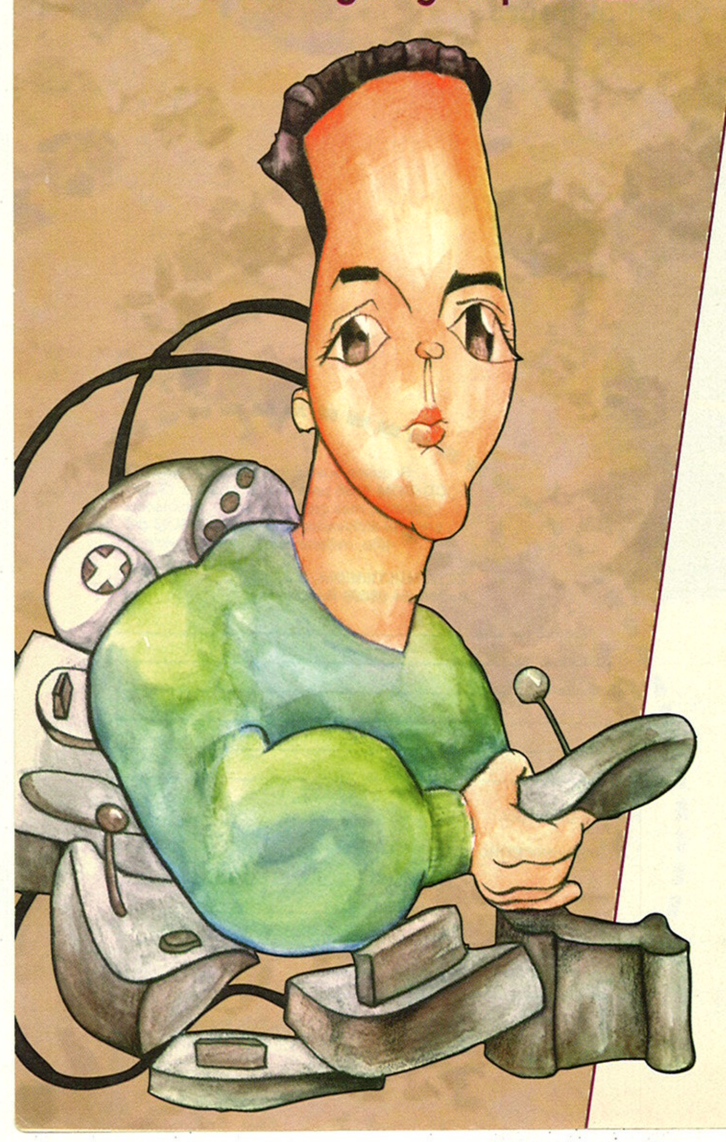
Distribuye:
ZETA MULTIMEDIA, S.A.

Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA

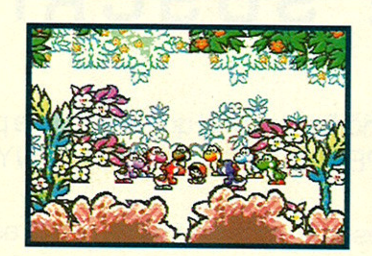
THE REAL GAME MASTER

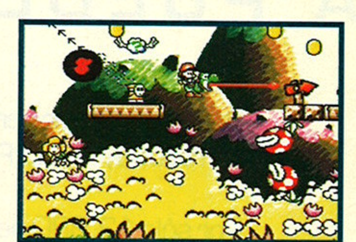
por THE ELF

Tal y como os prometí el número pasado, regreso de nuevo para mostraros un poquito más de cerca el que a buen seguro se convertirá en el mejor juego de Super Nintendo jamás creado hasta la fecha, con permiso del primer SUPER MARIO WORLD. Toda la magia y talento de Shigeru Miyamoto ha sido comprimido en un cartucho de 16 megas y chip SFX2.



SUPER NINTENDO
SUPER MARIO WORLD 2



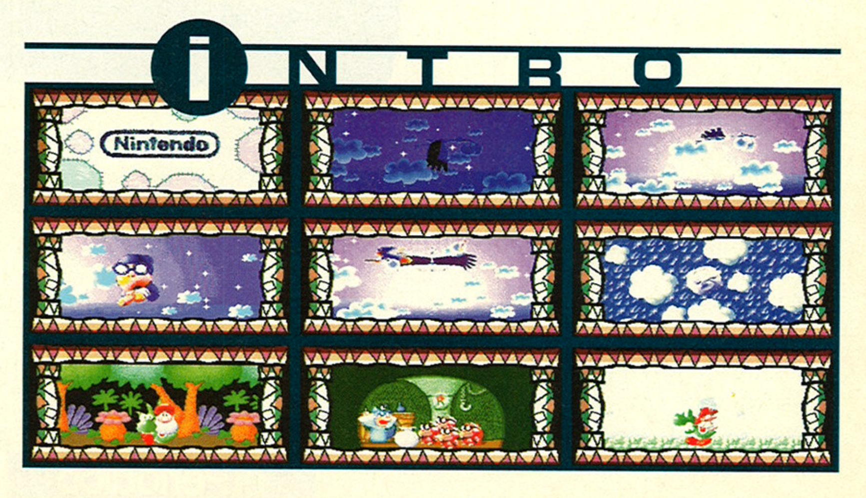




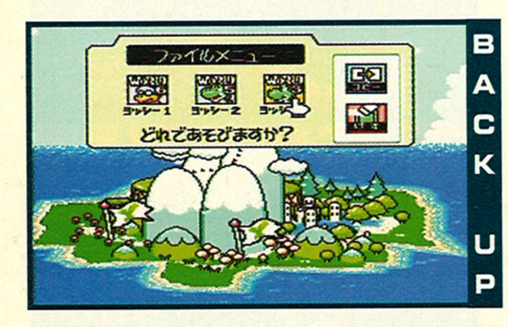
NINTENDO
JAPON
16 MEGAS +CHIP SFX2

El pasado 7 de Agosto se puso a la venta en Japón el cartucho más esperado del universo **Nintendo,** junto al mítico ZELDA IV. El *package* original de SUPER MARIO WORLD: YOSSY ISLAND (no os extrañéis porque este es el título original japonés) nos muestra una simpática carátula realizada con el mismo estilo gráfico del juego, como si estuviera dibujada a mano alzada, y posee un bello y completo manual de 26 páginas. La técnica *Morphformation* utilizada por **Miyamoto** a la hora de realizar el sobresaliente apartado gráfico del juego es lo primero que salta a la vista tras observar cada una de las seis fases del juego y la entrañable *intro* renderizada que acompa-

INTRO

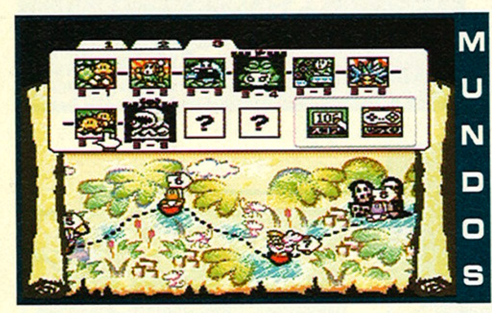






BACK UP

Al igual que sucedía con el primer SUPER MARIO WORLD podremos almacenar hasta un total de tres partidas en la *SRAM* del cartucho. Este es el menú *Battery Back-up* del juego japonés.



MUNDOS

SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND está dividido en seis enormes mundos con ocho fases de acceso directo y dos secretas, además de los dos *Final Bosses* en cada uno de ellos.

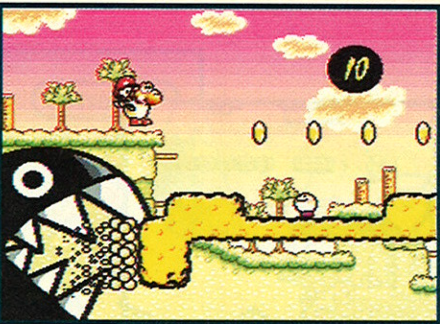
MUNDO 1

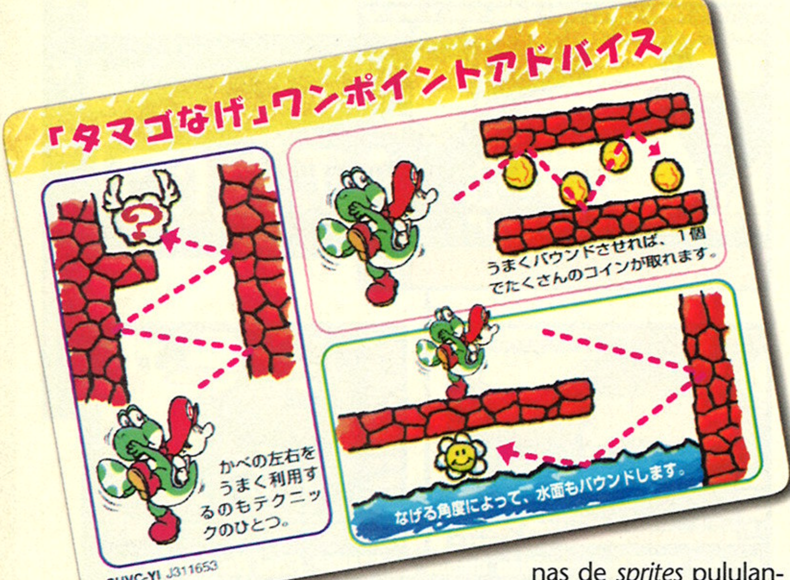
El *chip SFX2* ha permitido incluir en SMW2 *Final Bosses* de descomunal tamaño, más de cinco planos de *scroll* simultáneos en pantalla, docenas de *sprites* sin *slowdown* y efectos en *3D* como puentes levadizos y plataformas giratorias con volumen.

MUNDO 2

ña los primeros compases del juego. **Nintendo** ha superado, cosa que parecía imposible, al genial SUPER MARIO WORLD programado hace seis años, triplicando la complejidad, calidad gráfica y sonora del primer episodio que todos los verdaderos amantes del videojuego llevamos aún dentro. No obstante, el trabajo que se oculta tras las exquisiteces audiovisuales de **SMW2** es obra de muchos años (este cartucho comenzó a realizarse paralelamente al desarrollo del *chip FX*) y una sabia programación de todo el *staff* que se encargó de realizar **SMW**. La inclusión del *chip SFX2* nos proporciona hasta cinco planos de *scroll* simultáneos y *Final Bosses* que invaden hasta un cincuenta por ciento de la pantalla, y todo esto sin olvidar doce-

THE REAL GAME MASTER





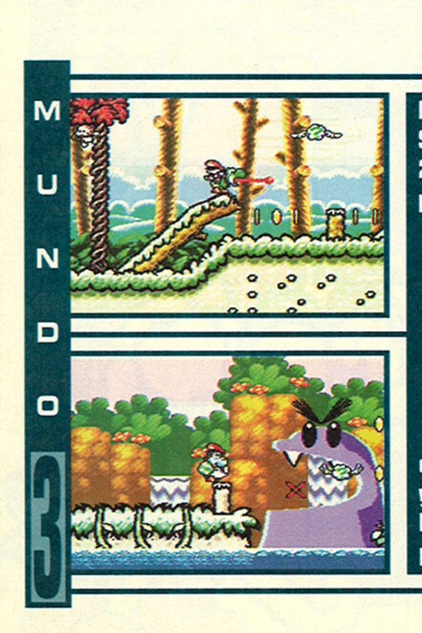


El manual del juego en la versión japonesa ha sido realizado con un papel especial que le confiere el tacto de un libro antiguo. Además del manual se incluye una tarjetita plastificada donde se indican los movimientos básicos de Yoshi. Esperemos que la versión *PAL* también nos sorprenda con detalles de este calibre.

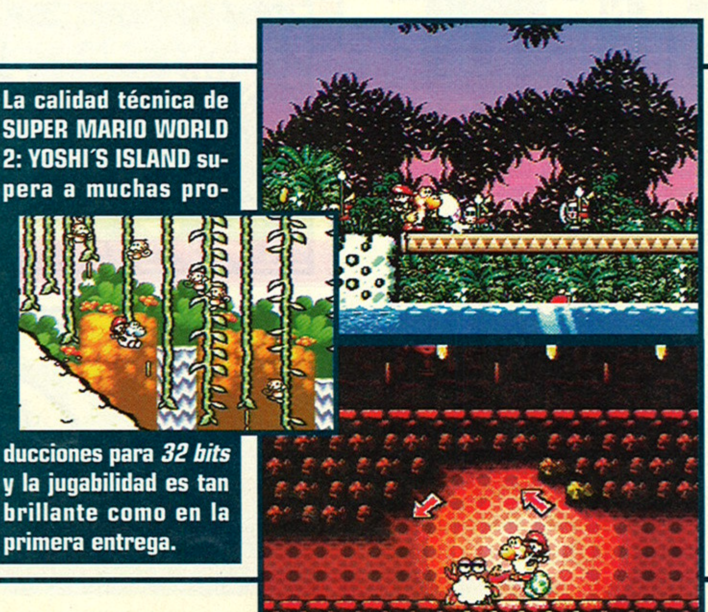
nas de *sprites* pululando ante nosotros sin el más mínimo *slow down* o *flickering*. Pero la soberbia labor del chip queda patente con espectaculares efectos en *3D*, sólo comparables a los experimentados en máquinas de *32 bits*, como puentes levadizos, plataformas giratorias hexagonales, enemigos que viajan desde un lejano plano de *scroll* hasta nuestras mismísimas narices, y deformaciones con *Ghost Layering* de una calidad sobresaliente. Todo un prodigio audiovisual perfectamente combinado con las plataformas más impecables jamás concebidas para una consola, y que harán de **SMW2** el próximo buque insignia de la gran factoría **Nintendo**.

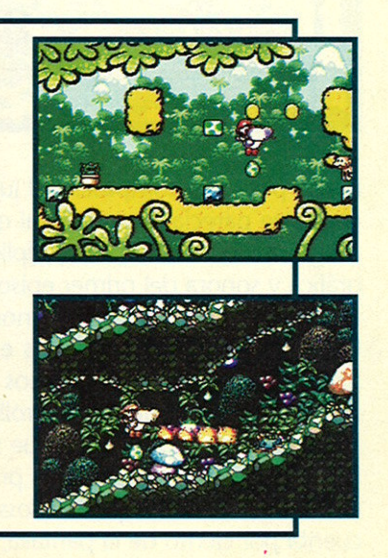
Pero de todo eso y mucho más ya hablaremos con más detalle en el próximo número, en la esperada *preview* de **SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI´S ISLAND**. Ahora os dejo a solas frente a estas páginas para que disfrutéis visualmente con la obra cumbre del gran creador de sueños **Shigeru Miyamoto**.

MUNDO 3



La calidad técnica de SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI´S ISLAND supera a muchas producciones para *32 bits* y la jugabilidad es tan brillante como en la primera entrega.





SUPER JUEGOS

Ahora puedes recibir la nueva revista SUPER JUEGOS, durante un año (12 números). Por sólo 3.790 ptas. (lo que supone ahorrarte 950 ptas.) recibirás cada mes la información más profesional sobre el mundo de los videojuegos.......

Pásate a la nueva revista SUPER JUEGOS. Ahora más grande, con más páginas, más secciones y con lo último en videojuegos y consolas del mundo.

¡Da el salto, con la nueva revista SUPER JUEGOS ganarás la partida!

SUSCRIBETE

DA EL SALTO

¿A QUE ESPERAS? RELLENA EL CUPON Y RECIBE SUPER JUEGOS EN CASA, O SUSCRIBETE EN EL TELEFONO: (91) 5863179

TAMBIEN PUEDES PEDIR NUMEROS ATRASADOS DE LA REVISTA EN ESTOS TELEFONOS.

Deseo suscribirme a la revista **SUPER JUEGOS** por un año (12 números) al precio especial de **3.790ptas.**

Nombre y apellidos:
Dirección: C. P.:
Teléfono: Población:
Provincia: Edad:
Modelo de consola u ordenador que posees:

FORMA DE PAGO:

❑ Tarjeta VISA nº
❑ American Express nº
Fecha de caducidad de la tarjeta..................................
Nombre del titular si es distinto..................................
❑ Talón bancario adjunto (a EDICIONES MENSUALES,S.A.)
❑ Giro Postal Nº.......................... De Fecha.................
Fecha y firma:

Si queréis completar vuestra colección, podéis pedir los números atrasados que os falten rellenando el cupón y adjuntando el importe. Precio por ejemplar atrasado: 395 ptas + 300 ptas. de gastos de envío.

Ejemplares atrasados
N.os ....

Nombre y Apellidos:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población: Provincia:

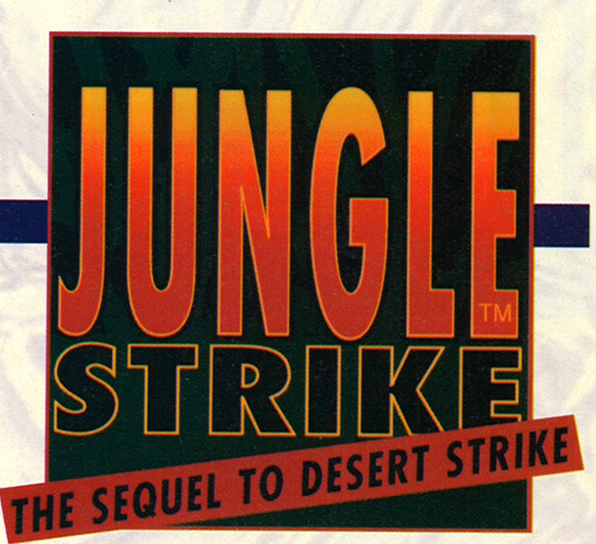
FORMA DE PAGO:

❑ Tarjeta Visa nº
❑ American Express nº
Fecha de caducidad de la tarjeta..................................
Nombre del titular si es distinto..................................
❑ Talón bancario adjunto (a EDICIONES MENSUALES S.A.)
❑ Giro Postal Nº.......................... De Fecha.................
Fecha y firma:



Se acaba el verano, el trabajo y las clases están a la vuelta de la esquina y hay que disfrutar de los pocos días de vacaciones que restan. Mientras esperamos la llegada de nuevos y jugosos títulos al mercado, lo mejor será sacar el máximo provecho a los cartuchos que tenemos en casa. La excelente conversión de JUNGLE STRIKE para *SNES*, WARLOCK para *Mega Drive*, SLAM 'N JAM y PANZER DRAGOON son algunos de los títulos afortunados que visitan la sección este mes.

JUNGLE STRIKE



SUPER NINTENDO

• • PASSWORDS • •

Por fin los usuarios de *Super Nintendo* pueden disfrutar con este genial cartucho. Al igual que en la versión original de *Mega Drive* encontraréis que las misiones son largas y de una dificultad realmente endiablada. Para llegar a los últimos niveles de JUNGLE STRIKE deberéis emplear horas y horas de entrega absoluta. Puede que así obtengáis un buen dominio de vuestro helicóptero, aunque también podéis probar con estos *passwords*.

8PSW9#83COQT



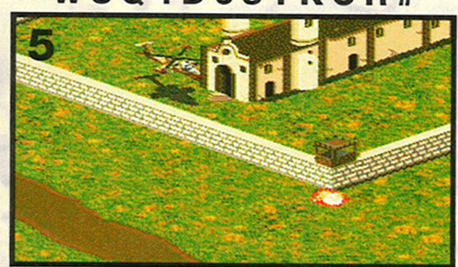
WPVZRY844OQ#



KP38W#86WOS#



WSQ4D68YKOR#



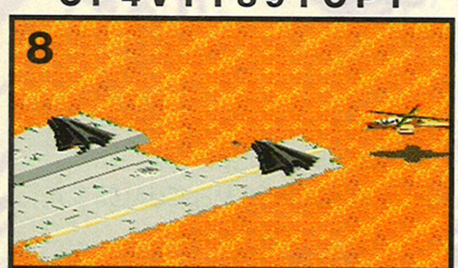
8PZ84F88HOS#



WQMVNT86YOMT



OP4VYY89YOPT



6PCXFK8Z2OR#



YQW97241WOM#



MOTOCROSS CHAMPIONSHIP

MEGA DRIVE 32X

• • PASSWORDS • •

El primer título de motos para *32X* pasó ligeramente desaparecido. A pesar de todo no hemos querido olvidarnos de él en nuestra sección.

NIVEL2: ....aVwwHEKAgoA
NIVEL3: 5hQxiHTAAJB
NIVEL4: ....JDBCFLXAkpB
NIVEL5: ....xVpSmNdAMKC
NIVEL6: ....imhDoQjAwpC
NIVEL7: ....dDSkpToAYLD
NIVEL8: ....[iKFLWsAAsD
NIVEL9: h9CWsYyAkME
NIVEL10: qkjGNb7AEtE
NIVEL11: ....[dT3OfFBoNF
NIVEL12: ....kulYQkKB]uF

WARLOCK

MEGA DRIVE

• • PASSWORDS • •

Este título plataformero nos traslada a un mundo pleno de magia y fantasía. Enemigos por doquier y mil y un peligros ocultos en cualquier rincón de la pantalla. Creo que necesitáis una ayudita.





NIVEL2: ....SRDVR
NIVEL3: ....BGSTR
NIVEL4: ....PLEUP
NIVEL5: ....PGBRL
NIVEL6: ....DINSJ
NIVEL7: ....NRVNA
NIVEL8: ....NLYNG
NIVEL9: ....BTBYS

S. PUNCH OUT

SUPER NINTENDO

• • TEST DE SONIDO • •

Cuando aparezca el logo de **Nintendo** al inicio del juego, mantened pulsados L+R en el pad del jugador 2. El menú de sonido estará a vuestra disposición para que elijáis vuestra melodía favorita.



PAC IN TIME

SUPER NINTENDO

• • SELECCION NIVEL • •

El simpático personajillo que nos deleitó durante mucho tiempo protagonizando el popular Comecocos se ha pasado al género de las plataformas con un juego excepcional. Además de resultar divertidísmo, PAC IN TIME es un cartucho muy largo. Si alguno se siente tentado, aquí tenéis un consejo para elegir el nivel en el



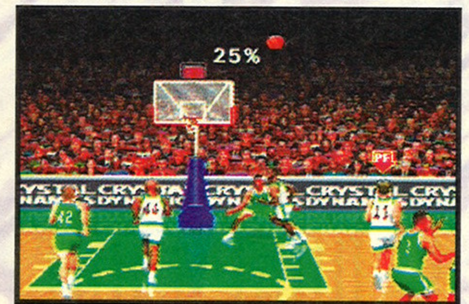
que deseáis comenzar el juego. Bastará con que introduzcáis el siguiente *password*: LVDYK. Después en la pantalla de presentación, con el cursor en *«1UP GAME»*, mantened pulsados IZQUIERDA, L y R. Mientras hacéis esto pulsad START. Seréis enviados a un menú secreto de selección de nivel. Con L, R, X e Y podréis elegir el número de fase donde queréis comenzar. No está nada mal, ¿eh?



SLAM 'N' JAM '95

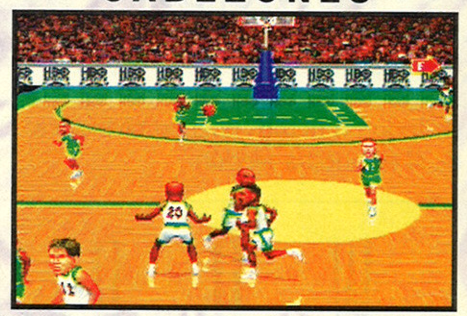
3DO

PORCENTAJE



Empezad un partido y acceded a la pantalla de «*Report Screen*». Escoged «*Continue Option*» y pulsad START dos veces. Antes de que la pantalla desaparezca ejecutad los trucos siguientes. Si mantenéis pulsado el botón L hasta que desaparezcan las opciones aparecerá el porcentaje de tiro y pulsando rápidamente los botones L y R, pausando y quitando la pausa, obtendréis jugadores cabezones.

CABEZONES



LOS PITUFOS

MASTER SYSTEM

• • SELECCION DE NIVEL • •

Dirigíos a la pantalla de *passwords* e introducid el siguiente código: BXM + una letra del abecedario. Dependiendo de cada letra apareceréis en un nivel diferente de este genial pitufo-juego.

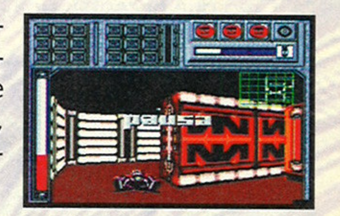


BLOODSHOT

MEGA CD

• • SELECCION DE NIVEL • •

Pausa el juego en cualquier momento e introduce C, C, B, A, ABAJO, ABAJO, para rellenar tu barra de energía. Con ARRIBA, A, ARRIBA, A, A, ABAJO conseguirás saltar al siguiente nivel del juego.

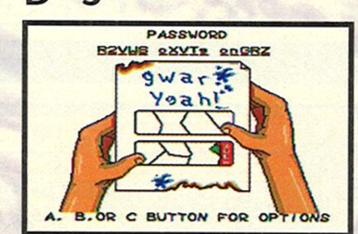


BEAVIS & BUTT-HEAD

MEGA DRIVE

••PASSWORDS ••

Los chicos de **Viacom** han sido los responsables de una de las aventuras más disparatadas y desternillantes de este año, BEAVIS & BUTT-HEAD. Con los siguientes *passwords* conseguiréis algún dinero extra y armas que os ayudarán a guiar a este par de gamberros hasta el final de la aventura.



GvKlh fuhli G7jPC	4369E vlfDk QPOWk
Vz6Qb OWBCd AM nGc	mlvOl mp2yH Xy7LQ
e7EKY iP2qe taVYF	Js2Nt 9SArV fDTRi
Js2Nt 9SArV fDTRi	e7EKY iP2qe taVYF
W2mub SRhdk GINOh	

MORTAL KOMBAT 3

ARCADE

• • SMOKE • •

Pierde un combate contra la máquina. Te preguntará si quieres introducir el *ULTIMATE KOMBAT KODE*. Entonces debes hacer lo siguiente. Con el jugador 1 pulsa puño alto una vez, block nueve veces, patada alta dos veces. Con el segundo jugador, puñetazo alto dos veces, puño bajo dos veces, block dos veces, patada baja cuatro veces y patada alta tres veces. Debéis introducir este código antes de que el contador llegue a cero. Si ha sido correcto aparecerá Smoke.

PANZER DRAGOON

SATURN

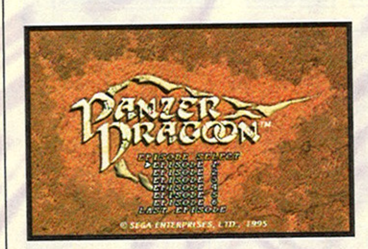
• • INMUNIDAD • •

En la pantalla de presentación con *Normal Game* y *Options* en pantalla ejecutad la siguiente combinación: L, L, R, R, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA. Ya seréis invencibles, pero si os termináis el juego lo haréis con un ranking de *chicken* (gallina) y no contemplaréis el final bueno del juego.





• • SELECCION DE NIVEL • •





Para conseguir la selección de nivel volved a la pantalla de presentación e introducid la siguiente secuencia: ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, X, Y, Z. Si todo ha salido bien aparecerá un menú con todos los episodios del juego incluido el misterioso jefe final.

HOVER STRIKE

JAGUAR

• • MISION OCULTA • •

Para acceder a una de las misiones secretas de HOVER STRIKE seguid al pie de la letra estas instrucciones. Comenzad una partida, y en la pantalla donde debéis elegir misión presionad los números 2, 3, 6 y ARRIBA simultáneamente. Escucharéis un sonido confirmando que el truco ha funcionado. Pasad de una misión a otra hasta que encontréis una muy poblada de gente bajo el nombre de «*The drive for Five*». Si queréis hacer rotar al planeta que hay en la pantalla bastará con que pulséis los botones 4 y 6 del pad.

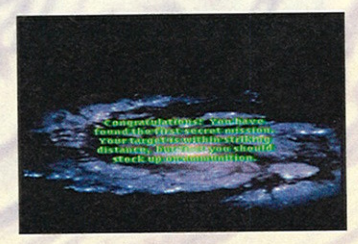


Pulsad el botón A para comenzar una partida desde el principio.



En la pantalla para elegir misión pulsad 2, 3, 6 y ARRIBA a la vez.





VAL D'ISERE

JAGUAR

• • MENU SECRETO • •





Jaguar puede presumir de contar con uno de los mejores juegos de esquí y *snowboard*. El *scaling* es perfecto y la jugabilidad resulta desbordante. VAL D'ISERE también tiene sus secretillos y aquí os desvelamos como acceder a un menú oculto. Con él podréis visitar todas las fases o contemplar algunos finales. En la pantalla principal del juego debéis pulsar lo siguientes números en orden, 4, 0, 8, 5, 7, 4, 1, 4. Sin demora aparecerá una pantalla con nuevas y útiles opciones para el juego.



En esta pantalla pulsa en orden 4, 0, 8, 5, 7, 4, 1 y 4 para acceder al menú.

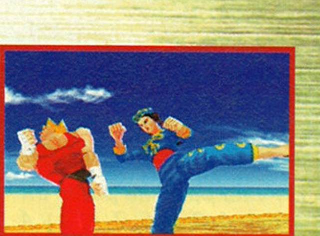
Con este menú podréis subir al podium sin necesidad de ganar.

AM2 SE TOMA LA REVANCHA

Sega nos introdujo en un nuevo concepto de juegos de lucha con la primera entrega de VIRTUA FIGHTER. La versión para Saturn programada por AM2 no se correspondía plenamente con el original y ocho meses después del lanzamiento de la consola, coincidiendo con el millón de unidades vendidas, aparece VIRTUA FIGHTER REMIX.







AKIRA



PAI



SARAH



WOLF



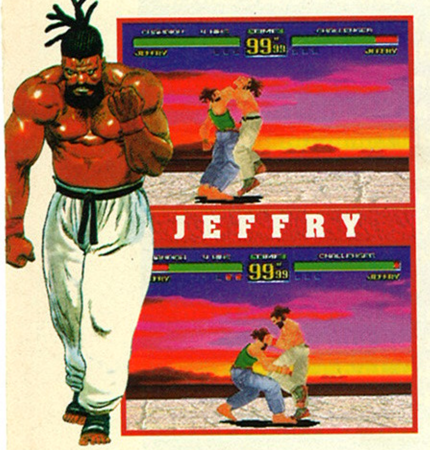


LA LEYENDA CONTINUA











Los usuarios de ***Saturn*** esperaban impacientes la conversión para 32 bits de VIRTUA FIGHTER pero se llevaron un pequeña sorpresa. Los personajes habían sido creados con un menor número de polígonos para que se movieran con una suavidad y rapidez aceptable y de vez en cuando algunas partes del cuerpo del luchador desparecían por arte de magia. Ante las críticas de la prensa del sector, los componentes de **AM2** no perdieron el tiempo y enseguida comenzaron a correr los rumores de que se estaba realizando una versión especial de VIRTUA FIGHTER para ***Saturn*** bajo el nombre de **VIRTUA FIGHTER REMIX**. Esta entrega se encuentra a medio camino entre la primera parte y VIRTUA FIGHTER 2, ya que se ha utilizado el mismo procedimiento del texture-mapping para todos los luchadores. Ahora podréis ver los vaqueros rotos de Sarah con todo detalle o la impresionante caracterización del rostro de Lau. Además se ha eliminado por completo el extraño baile de polígonos del primer VIRTUA FIGHTER con lo cual se demuestra que la capacidad técnica de la Saturn, muy cercana al MODEL 2, la placa con la que han desarrollado juegos como VIRTUA FIGHTER 2, VIRTUA COP, DAYTONA o SEGA RALLY, no ha estado bien aprovechada en sus inicios. Yu Suzuki, el jefe de programación de **AM2** puede estar orgulloso del resultado obtenido, pero muchos usuarios se preguntarán por qué no se tomaron el tiempo suficiente para subsanar los pequeños errores de la primera parte. Está claro que muchos de los usuarios de Saturn se sintieron engañados en su momento al tener que desembolsar una buena cantidad de dinero por un producto que no se encontraba a la altura de las exigencias del mercado actual para consolas de 32 bits, sobre todo tras contemplar juegos como TEKKEN y TOH SHIN DEN para ***Playstation***. Esperamos que a partir de ahora **AM2** se tome las cosas con más calma y nos demuestre desde un principio lo que son capaces de hacer para Saturn.

R. DREAMER



CONCURSO DOBLE O NADA

Los afortunados ganadores de estos doce lotes han sido:

Juan Fco. Chaves González (Badajoz), Joaquín Mateo Ros (Murcia), José Ramón López (Albacete), Juan Manuel Aguilar (Cádiz), Víctor Jiménez Peregrín (Barcelona), Javier Rodríguez Martín (Madrid), Miguel Pascual Armero (Albacete), José Javier Carrero (Guipúzcoa), Miguel Angel Martín Mauleón (Zaragoza), Ramón Román Nissen (Sevilla), Roberto Dapica García (Toledo), Fernando Moreno Rocha (Madrid).

CONCURSO DHL

Los ganadores de este fantástico concurso han sido:

Antonio José Sánchez Serrano (Jaén), Pablo del Río (Guadalajara), Raúl Palancar Rodríguez (Madrid), Judit Chacón Prieto (Lérida), Mónica Ríos Villa Real (Barcelona), César Talavera Abad (Valencia), Carlos Picazo Cabañero (Albacete), Pablo Cobo Aráez (Cuenca), Nuria Vela Sánchez (Madrid), Antonio Rafael González Carrasco (Córdoba), David Navarro Terceño (Madrid), Marta Borrego Padilla (Almería), Alvaro Nieto Sepúlveda (Madrid), Ernesto Alonso Llana (Cantabria), Alfredo Ruíz Pastor (Logroño), Javier Román Puche (Albacete), Daniel Viéitez García (Pontevedra), Alberto Pineda Morán (Barcelona), María José Fernández Fernández (Sevilla), Andrés Ramón Peña (Barcelona), Mariano Lebrusán (Madrid), Fernando Barrenechea (Bilbao), Isabel Noriega (Asturias), Santiago García del Lamo (Madrid), Jorge Goicoechea Argul (Bilbao), Karina Holchecker Sánchez (Málaga), Antonio de Toro (Madrid), Juan Ramón González Caridad (Madrid), Pedro Uriol Vázquez (Madrid), María Dolores Navarro Zurdo (Madrid), Rafael Mangudo Rojas (Valencia), Juan Martínez Cañavate (Granada), Rafael Notario Gómez (Madrid), Toñy Escribano Ruíz (Cuenca), Francisco Alarcón Roldán (Madrid), Javier López Torres (Ciudad Real), Alvaro López Hernández (Madrid), Sonia Gutiérrez Puchal (Barcelona), Luis Pérez Jaén (Santander), Marisol Suárez Montalvo (Zaragoza), Ernesto Zamora Pérez (Madrid), Carmen Plaza Montalvo (Santander), Juan Barquín Madrazo (Santander), Juan José Ramírez (Madrid), Damián Buenvarón Soleto (Madrid), Eduardo Montero González (Cáceres), Eugenio Navarro Gutiérrez (Badajoz), Ana Paula Fernández Valle (Madrid), Marcos Braun Moya (Granada), Luis Carpacho Minguela (Pontevedra), Brian López Gómez (Oviedo), Antonio Casandro Martín (Lugo).

LOS DIEZ PRIMEROS RECIBIRAN ADEMAS UN SUPER GAME BOY PARA SUPER NINTENDO







Aquí tenéis un ejemplo de las divertidas fotos que nos han enviado los imaginativos concursantes de DONKEY KONG LAND.



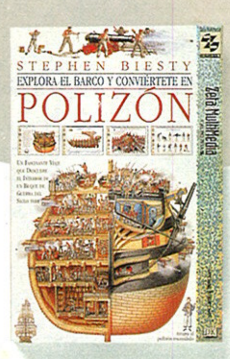


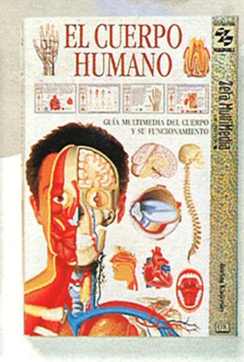


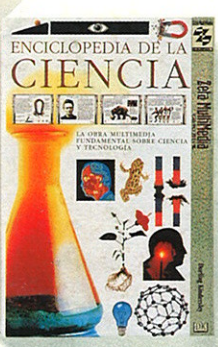














Para saber, explorar, descubrir, conocer y aprender.

Si desea más información, solicítela al número de teléfono **902 23 95 80**




U.S. GOLD
Delphine
FLASHBACK
© U.S. GOLD © DELPHINE
Has perdido la memoria y te persiguen los alienígenas
SOFTWARE EN ESPAÑOL
¿Qué más te puede pasar?
Estás en peligro. Debes deshacerte de los alienígenas que te persiguen y regresar a la Tierra lo más rápidamente posible. Pero estás solo en un planeta desconocido y has perdido la memoria. ¿Qué puedes hacer? En "Flashback" te espera un universo de increíbles aventuras con la insuperable calidad digital del CD-i. Imágenes reales y fantásticas animaciones para vivir la aventura del futuro.
Si quieres saber más sobre el CD-i, o sobre nuestros juegos, infórmate en el (91) 530.07.77.
CD-i
Un sólo reproductor. Infinitas posibilidades.
PHILIPS
PHILIPS